X2

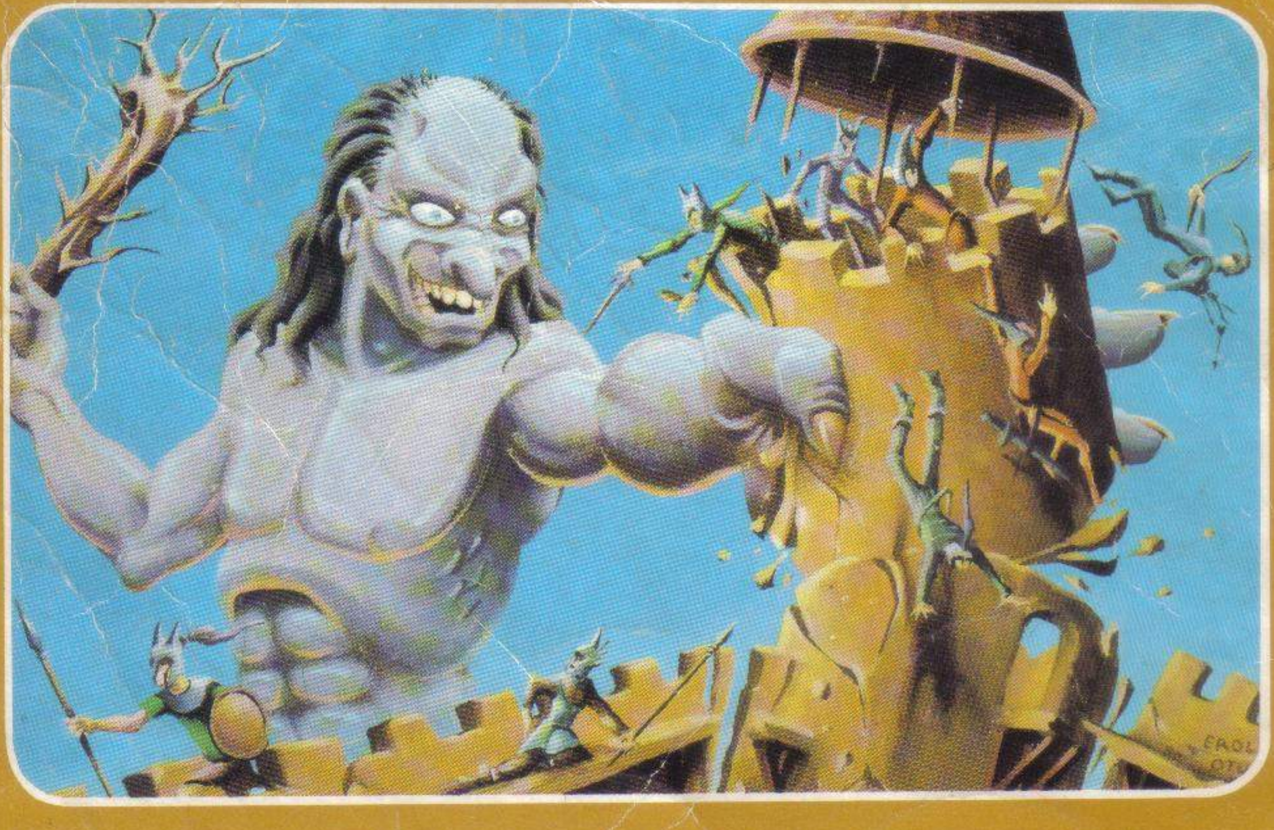
מבוכים ודרקונים
DUNGEONS & DRAGONS

הרפתקה למשחק המתקדם

טירת אמבר

(Chateau d' Amberville)

מאת טום מולדווי



הרפתקה לדמויות בדרגות 6 – 3

מודול מבוך X2
טירת אמבר
הרפתקה לדמויות בדרגות 6-3



עיצוב : טום מולדוי

פיתוח: דיויד קוק, אלן המק, קווין הנדריקס, הרולד ג׳והנסון, טום מולדוי, ג׳ו פיקנס.

עריכה: הרולד ג׳והנסון, אדוארד סולרס, סטיב ווינטר

אמנות: ג׳ים הולובי, הרי קווין, ג׳ים רוסלוף, סטפן ד. סוליבאן, ארול אוטוס

תרגום לעברית: גיא פרי

עריכה עברית: נטע בירן

סדר מחשב: אדם גרייבס A copy

דפוס: דפוס שיין

הודפס בישראל

1990

כל מוצרי TSR לרבות D&D ו-AD&D, מיובאים לארץ ע״י חברת מיצוב בע״מ, שהיא הנציגה הבלעדית של חברת .TSR Inc

מיצוב בע״מ, רח׳ לכיש 6 חיפה,

שיווק והפצה: באג מחשבים בע״מ
רח׳ כנרת 13 בני-ברק טל. 5794711.

מודול מבוך X2

טירת אמבר*

(CHATEU D'AMBERVILLE)

*אמבר AMBER (ענבר בעברית) – מאובן צהוב-חום של עצי אורן הענבר (העץ עבר מן העולם)

בכדי לשמור על צביון ההרפתקה נעשה שימוש במילה אמבר.

טירת אמבר מיועדת לשימוש יחד עם ערכת מבוכים ודרקונים למתקדם, אשר ממשיך להרחיב את חוקי הבסיס של D&D. לא ניתן להשתמש במודול זה ללא מו"ד כללים למתחיל ולמתקדם.

חלק 1 : הקדמה

המידע בהרפתקה זו מיועד לשה"מ בלבד, אשר ינחה את השחקנים בהרפתקה. ידיעת תוכן הרפתקה זו יהרוס את ההפתעה וההתרגשות לשחקנים. אם הנך מתכוון לקחת חלק בהרפתקה זו כשחקן הפסק לקרוא עכשיו.

פרטים לשליט המבוך

בטרם מתחילים לשחק, על שה"מ לקרוא את ההרפתקה ביסודיות בכדי להכירה לפרטים. את המידע הממוסגר יש להקריא לשחקנים בקול, ברגע המתאים. המידע שאינו ממוסגר מיועד לשה"מ ויש לגלותו לשחקנים בתבונה.

הרפתקה זו תוכננה עבור 6-10 דמויות, ברמות נסיון 3-6. סכום כמות הנסיון של הקבוצה צריך לנוע בין 26 ל-34, כאשר הסכום 30 הוא הטוב ביותר. לדוגמא: קבוצה המורכבת מלוחם מדרגה רביעית, כהן מדרגה ששית, קוסם מדרגה חמישית, גנב מדרגה שלישית, גמד מדרגה חמישית, אלף מדרגה רביעית וזוטון מדרגה שלישית וביחד שלושים (4+6+5+3+5+4+3=30). אם לקבוצה יש עוצמה נמוכה מ-26 רמות או יותר מ-34, יתכן ושה"מ ירצה להתאים את עוצמת המפלצות בהרפתקה זו – ע"י הפיכתן לחלשות ומעטות יותר או הפיכתן לחזקות ורבות יותר. בכל קבוצה חייב להיות לפחות קוסם אחד או אלף אחד וכהן אחד.

טירת אמבר (שאטו ד'אמברביל) בנויה מתשעה חלקים – חלקם מספקים הרפתקת מרחבים וחלקם מספקים הרפתקת מבוכים.

חלק ראשון תוחם את גבולות ההרפתקה ומתאר את משפחת אמבר.

חלק שני מפרט את האגף המערבי בטירת משפחת אמבר (הרפתקת מבוך).

חלק שלישי מתאר את היער המקורה בחלקה המרכזי של הטירה, אשר בנוי בצורת חממה (הרפתקת מרחב).

חלק רביעי הוא תאור בית התפילה המשפחתי (הרפתקת מבוך).

חלק חמישי מתאר את מבנה האגף המזרחי (הרפתקת מבוך).

חלק שישי מפרט את המבוך תחת הטירה (הרפתקת מבוך).

חלק שביעי הוא תאור של אברויג'ן, מבוסס על עולם בדיוני שנוצר ע"י הסופר קלארק אשטון סמית** (הרפתקת מרחב).

חלק שמיני מתאר את קברו של סטבן אמבר (הרפתקת מבוך).

חלק תשיעי מפרט את המפלצות החדשות שהוצגו במודול זה.

לאורך ההרפתקאות על שה"מ להקפיד לתת סיכוי הולם לדמויות לשרוד. הדגש הוא על *הולם* השתדל להיות הוגן, אך אם השחקנים מתעקשים ליטול סיכונים בלתי הגיוניים, או אם גבורה הופכת לפזיזות, על שה"מ להבהיר כי הדמויות תמותנה אם לא תנהגנה בצורה אינטיליגנטית יותר. על כולם לשתף פעולה בכדי להפוך את ההרפתקה למהנה ומרגשת.

בזמן תאור התקלות במפלצות, אל לשה"מ לתאר את הדמויות לפי מראה בלבד. אחרי הכל, קיימים עוד ארבעה חושים – ריח, שמע, טעם ומישוש. שה"מ צריך לנסות ולגוון את הגישה להתקלויות ככל האפשר. לדוגמא: החבורה עלולה לשמוע מפלצת מתקרבת לפני שהיא פוגשת בה. סימנים מוקדמים כאלה יכולים גם להיות דרך טובה להזהיר קבוצה שהתקלות עלולה להיות קשה מדי. שה"מ צריך להשתדל להמנע מלתת למפלצות משוטטות בלתי מתוכננות להרוס את איזון ההרפתקה, ולהפכה לקשה מדי לחבורה.

התאורים של כל חדר נותנים פרטים מינימליים. שה"מ יכול להוסיף פרטים, כגון מימדי החדר, כראות עיניו, כל עוד הדבר אינו פוגע באתגר שבהתקלות. פרטים נוספים אינם הכרחיים, אך הם יכולים לחזק את האוירה של ההרפתקה.

מודול זה איננו מתוכנן שישחקוהו במפגש אחד; מספר מפגשי משחק דרושים בכדי לסיים אותו. אם החבורה תנסה להשלים את המודול כולו ללא עצירה תקופתית לצבירת נקודות פגיעה אבודות, סביר להניח שימותו. לחבורה יש בן-ברית רב עוצמה בלתי-ידוע שמשגיח עליהם. הנסיך סטיבן אמבר (מתואר לפרטים בחלק מאוחר יותר) ישלח ענן אור בצבע אמבר שיעטוף את החבורה בסיום כל מפגש משחק. אור זה יגן על החבורה מפני מפלצות משוטטות ויספק לה תזונה. האור גם מחזיר את כל נקודות הפגיעה לדמויות פגועות ומאפשר לקוסמים, אלפים וכהנים הזדמנות לחדש את לחשיהם. זמן מחוץ לאור האמבר נעצר בעוד שהוא ממשיך עבור אלה בתוך האור. ולכן, אם דמויות צוברות מספיק נקודות נסיון בכדי לעלות לרמות נסיון גבוהות יותר, הן יכולות להתאמן וללמוד בין מפגשי המשחק ולעלות ברמות נסיון. הדמויות שעלו ברמות נסיון יכולות להשתמש בתכונות שרכשו ברמת הנסיון החדשה בפעם הבאה שישחקו. באופן כללי, שה"מ ימצא שחלק אחד מהמודול שווה למפגש משחק אחד.

לנוחיות שה"מ, בכל פעם שמפלצת או דב"ש מוסברים בכתוב, נתוני המשחק יופיעו בסוגריים לפי הסדר הבא:

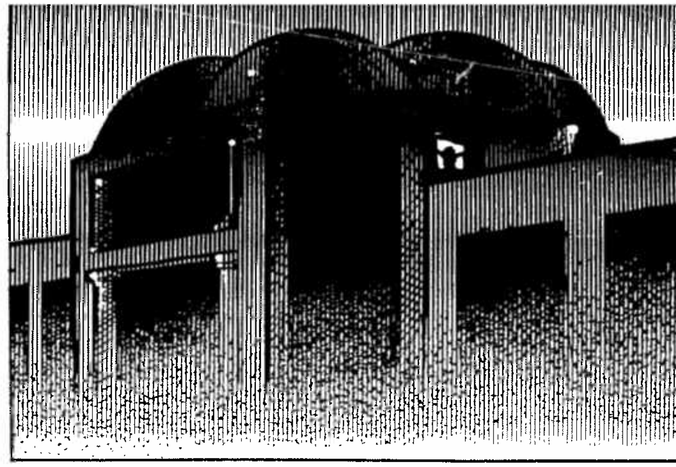
שם המפלצת (דרוג שריון, קוביות פגיעה או סוג/רמה; נקודות פגיעה; מספר התקפות בסיבוב; נזק להתקפה; תנועה לתור (בסיבוב; ניצל כמו; סוג/רמה; מוראל; נטייה; ותכונות לדב"ש, אם יש צורך).

קיצורים וראשי-תיבות:

דרוג שריון=דרג"ש, קוביות פגיעה=קב"פ, אדם רגיל=א"ר, נקודות פגיעה=נק"פ, מספר התקפות=הת, תנועה=תנ, ניצל כמו=ניצל, מוראל=מר, נטייה=נט.

בסוג/דרגה משתמשים רק עבור דבשי"ם, בזמן שבקב"פ משתמשים עבור כל שאר המפלצות. יש לשים לב כי התנועה בתור משחק היא פי שלוש מתנועה בסיבוב.

**הרשות לבסס את חלק שבע על ספורי אברויג'ן של קלארק אשטון סמית ניתנה מאת CASiana Literary Enterprises, Inc.



משפחת אמבר

משפחת אמבר לא הגיעה מהעולם שבו מתרחשת הרפתקה זו. שורשיהם מתחילים מאות רבות לאחור בעולם אחר ובמימד אחר. העולם בו משפחת אמבר החלה דומה לצרפת בימי הביניים של עולמנו. זהו עולם מקביל לכדור-הארץ עם הסטוריה דומה, אולם שונה משלנו. שני ההבדלים העיקריים הם:

1) קסם הוא דבר מציאותי, אך אינו חוקי, והחוק נשמר ע"י הכנסיה.
2) עולם זה לא התפתח מעבר לטכנולוגיה של ימי הביניים.

ברשות משפחת אמבר היו אחוזות במחוז אבריוגין בעולם זה. שם משפחתם המקורי היה ד'אמברוויל. משפחה זו היתה ידועה בלימוד קסם בסתר. בחפשם כח, משפחת ד'אמברוויל החלה ללמוד קסם שחור, ובמיוחד קסם שהיה קשור באלים עתיקים ואפלים שעבודתם היתה אסורה. כאשר לימודיהם הסודיים נודעו, משפחת ד'אמברוויל נודתה. לאחר מלחמה קצרה אך עקובה מדם, משפחת ד'אמברוויל ברחה דרך שער זמני בין מימדים. הם קיבלו מקלט בגלאנטרי, ארץ שנשלטת ע"י מועצה של נסיכים עצמאיים, כל אחד קוסם רב עוצמה בפני עצמו. (פרטים נוספים על גלאנטרי והיבשת עליה היא נמצאת מופיעים במודול X1, אי האימה).

לאחר מספר דורות בגלאנטרי, משפחת ד'אמברוויל הפכה לרבת עוצמה, כל מנהיג חדש של המשפחה, הפך מיד להיות אחד הנסיכים או הנסיכות של גלאנטרי. הם קיצרו את שמם לאמבר וכל בני המשפחה למדו לדבר שתי שפות, צרפתית והשפה המדוברת של גלאנטרי.

במשך מאה שנה לערך, משפחת אמבר הייתה אחת העוצמות המרכזיות ביותר בגלאנטרי. במיוחד, הנסיך השביעי והאחרון, הנסיך סטבן אמבר, היה אחד הקוסמים בעלי העוצמה הרבה ביותר בכל ההיסטוריה של גלאנטרי. אולם לפתע, כל משפחת אמבר ואחוזתם, טירת אמבר, נעלמו. הם לא נראו יותר לעולם ואין איש שיודע במדויק מה עלה בגורלם. במשך הזמן, הם הפכו לאגדה, נושא לסיפורים מפחידים לילדים שובבים.

הערה: משפחת אמבר אינה אחת מיצירותיו של קלארק אשטון ואינה מופיעה בסיפורי אבריוגין. מקורם יוחס לאבריוגין כדי להעזר בהמשכיות של המודול, וכדי להקל כניסה ויציאה מאבריוגין במהלך ההרפתקה.

אישיותם של בני משפחת אמבר האבודה הנחו את האוירה של ההרפתקה. בני משפחת אמבר אינם שפויים לגמרי! הם מוגדרים כמוזרים מעט עד בלתי שפויים לחלוטין, ורובם אנשים הפכפכים. אומנם, הם גאים בשמם, אך לעיתים נדירות הם משתפים פעולה. רב בני המשפחה מאמינים כי הם יכולים לעשות כל דבר, ברגע שהחליטו לעשותו. בני משפחת אמבר הם אנשים משועממים מאוד. בעזרת הקסמים הם חיים לאורך זמן רב, מתנסים ורואים דברים רבים. הם יעשו כל דבר בכדי להפיג שעמום זה. בנוסף לשאר תכונותיהם, בני משפחת אמבר בעלי חוש הומור מוזר. משעשע אותם לראות הרפתקנים נלחמים במכשולים שהם הניחו בדרכם. הם משועשעים במידה שווה בין אם ההרפתקנים מצליחים ובין אם הם נכשלים. מחזה טוב חשוב להם יותר מאשר להביס את ההרפתקנים. הם נוטים להיות הוגנים, מתוך ההכרה שמשחק מכור הוא צפוי ואינו מהנה.

מוזרות, הפכפכנות, אינדיבידואליות, גאוה עצומה וחוש הומור מעוות הן התכונות העקריות של משפחת אמבר ששה"מ צריך לקחת בחשבון. שה"מ צריך לשים לב שרבים משמות משפחת אמבר, כאשר נתקלים בהם לראשונה, ניתנים בעברית ובצרפתית (כתוב בעברית). למען הפשטות, שה"מ יכול להשתמש בשם הנפוץ יותר בעברית, או להוסיף טעם אקזוטי לטירת אמבר ע"י שימוש בשם הצרפתי המקורי.

התחלה

חבורתכם נעה מעל פני האדמה לכוון העיר גלאנטרי, בעקבות שמועות שאחד הנסיכים של גלאנטרי מחפש הרפתקנים אמיצים שמוכנים ליטול משימה מיוחדת (תמורת תשלום נאות, כמובן). אתם מעוניינים במיוחד בעמלה, היות ונסיכי גלאנטרי ידועים בנדיבותם, לא רק בכסף אלא גם במתנות קסומות.

אתם מובילים פרדות משא עמוסות במצרכים לאורך נהר, שהמקומיים הבטיחו לכם, יוביל אתכם לעיר גלאנטרי. לרוע המזל, אף מדריך לא היה פנוי, ו/או הכיוונים שקבלתם היו מוטעים, או שפניתם בהתפצלות לא נכונה בטעות. בכל מקרה, יש לכם חשד סביר שטעיתם בדרך ויהיה עליכם לחזור על עקבותיכם מחר.

השמש שוקעת והגיע הזמן להקים מחנה ללילה. המקום המוגן ביותר נמצא על גבעה בסביבה. הלילה עובר בשלום, למרות ששנתכם מוטרדת ע"י סיוטים. כאשר השמש זורחת, אתם מביטים בעולם משוגע. במקום הגבעה שעליה הקמתם את המחנה אתמול בלילה, מיטותיכם נמצאות כעת בכניסה לטירה מהודרת. שטיח מכסה את הרצפה. הקירות מקושטים בוילונות בהירים וצבעוניים. פמוטים מנחושת מסודרים לאורך הכניסה. ניתן לראות שהבריקו אותם לאחרונה ושמו בהם נרות.

יותר מפחיד מהמעבר במרחב לתוך הטירה, היא העובדה שערפל אפור אופף את הטירה ברדיוס של 10 מטרים, ומסתיר את מה שמעבר למרחק זה. אין רעש שחודר מבעד לערפל. פרד שבטעות חדר לערפל, מהר מאוד נעלם, למרות שחבל ההובלה שלו נראה בקצה הערפל. כאשר החבל נמשך בחזרה, גופתו של הפרד המת נגררת חזרה לאור השמש. מה הרג את הפרד לא ניתן לדעת, אך הוא מת עם מבט מזעזע של כאב על פניו. הערפל נע לכוון הטירה בזמן שהחבורה מסתכלת, אך למרבה המזל הוא אינו חודר לחדר הכניסה. הדלתות הכפולות לתוך הטירה נפתחות מעצמן לתוך המסדרון הראשי.

הערפל האפור מקיף את כל האחוזה ומכסה את כל האדמות סביבה. אם השחקנים יחליטו להכנס לערפל, בתור הראשון הם יתחילו להחנק. הם יאבדו כוון וירגישו בחילה עם התכווצויות כואבות בבטן. הם יחוו חזיונות סיוטיים והכאב יגבר בחלוף כל שניה. כל תור נוסף שהדמות נשארת מערפל או היא חייבים להציל נגד רעל או לספוג 1-6 נקודות מפגע מהגז הרעיל. כל דמות חייבת גם להציל כנגד לחשים או שהיא תשתגע לרגע ותנוס חזרה אל הטירה. הערפל לא נגמר.

הערפל האפור הוא כלי להבטיח שהחבורה תכנס לטירה. אם אפשר, רצוי שהערפל לא יהרוג אף אחת מהדמויות. למרות שההרפתקות קשות ומסוכנות, על-ידי חיפוש בכל חדרי האחוזה, החבורה תמצא את הרמזים שיאפשרו להם לחצות את הערפל ולחזור לעולם שבו החלה ההרפתקה.

פנים הארמון, או השאטו, מהודר. קירות האבן מכוסים בדרך כלל בשטיחי קיר או בעץ. ריצפות האבן מכוסות בד"כ בשטיחים או בעץ (לוחות עץ ריבועיים בצבעים מנוגדים). החדרים ענקיים ותקרתם בגובה 10 מ' או יותר. הדלתות בדרך-כלל עשויות מאלון

מחוזק בברזל. אלא אם כן כתוב שהן נעולות, הדלתות תפתחנה לחבורה ללא כל מאמץ. הריהוט מסוגנן ויקר. הסיגנון זוהר עם יציקות זהב, גילופים עדינים וצבעים עמוקים ובהירים.

מפלצות משוטטות

סביר שהחבורה תתקל במפלצות משוטטות בכל רחבי טירת אמבר וארץ אברויגן, פרט לקברו של סטבן אמבר. עבור האגף המזרחי, האגף המערבי, בית התפילה והמבוך יש להשתמש באותה טבלת התקלות במפלצות משוטטות. ישנן טבלות נפרדות עבור היער המקורה ואברויגן.

הסיכוי שהחבורה תתקל במפלצת משוטטת הוא 1 על 1ק6. על שה"מ לבדוק התקלות כל שני תורים. לשם הגיוון, רצוי שלא יתקלו באותה מפלצת משוטטת יותר מפעם אחת עד שנתקלו בכל המפלצות המשוטטות. אם אחת נבחרה בפעם שניה, שה"מ צריך לבחור אחת שלא נבחרה עדיין.

טבלת התקלות במפלצות משוטטות (ק20).

(אגף מערבי, אגף מזרחי, בית תפילה ומבוך)

גלגול קוביה	מפלצת	מספר	נתונים
1	איזבל אמבר*	1	דרג"ש 9; קוסם 12; נק"פ 26; הת 1; נזק 1–4 + לחשים; תנ (12)מ'; ניצל קוסם 12; מר 9; נט רשע.
2	הובגובלין משרת	3–18	דרג"ש 6; קב"פ 1+1; הת 1; נזק 1–8; תנ (9) מ'; ניצל לוחם 1; מר 8; נט רשע.
3	וויליאם אמבר**	1	דרג"ש 9; קוסם 10; נק"פ 24; הת 1; נזק 1–4 + לחשים; תנ (12) מ'; מר 9; נט רשע (ראה להלן).
4	זומבי	2–8	דרג"ש 8; קב"פ 2; הת 1; נזק 1–8; תנ (12) מ'; ניצל לוחם 1; מר 12; נט רשע.
5	חית-דם, זאב-אדם	1–6	דרג"ש 4; קב"פ 4*; הת 1; נזק 2–8; תנ (18) מ'; ניצל לוחם 4; מר 8; נט רשע.
6	חית-אדם, נמר-אדם	1–4	דרג"ש 3; קב"פ 5*; הת 3; נזק 1–6/1–6/2–12; תנ (15) מ'; ניצל לוחם 5; מר 9; נט ניטראלי.
7	טול משרת	1–6	דרג"ש 6; קב"פ 3*; הת 1; נזק 1–8 + שיתוק; תנ (12) מ'; ניצל לוחם 3; מר 10; נט רשע.
8	לובש צורה (דופלגאנגר)	1–6	דרג"ש 5; קב"פ 4*; הת 1; נזק 1–12; תנ (9) מ'; ניצל לוחם 10; מר 10; נט רשע.
9	לופין	3–12	דרג"ש 6; קב"פ 2; הת 1; נזק 1–8; תנ (12) מ'; ניצל לוחם 2; מר 8; נט צדיק.
10	מייגן, גאלבאן	1–3	דרג"ש 3; קב"פ 5*; הת 1; נזק 3–18 ברק או עם נשק; תנ (12) מ'; ניצל לוחם 5; מר 12; נט ניטראלי.
11	מייגן, היפנוס	1	דרג"ש 7; קב"פ 2*; הת 1; נזק הקסמה; תנ (12) מ'; ניצל קוסם 2; מר 12; נט ניטראלי.
12	מייגן, קלדרון	1–4	דרג"ש 5; קב"פ 4*; הת 1; נזק חומצה 1–10; תנ (12) מ'; ניצל לוחם 4; מר 12; נט ניטראלי.
13	מרי הלן אמבר***	1	דרג"ש 0; לוחם 14; נק"פ 60; הת 1; נזק 1–8 (+3); תנ (6) מ'; ניצל לוחם 14; מר 10; נט רשע (ראה להלן).
14	עכביש, אלמנה שחורה	1–3	דרג"ש 6; קב"פ 3*; הת 1; נזק 1–4 + רעל; תנ (6) מ'; כורים (12) מ'; ניצל לוחם 2; מר 8; נט ניטראלי.
15	פסל חי, אבן	1–3	דרג"ש 4; קב"פ 5**; הת 2; נזק 2–12/2–12; תנ (6) מ'; ניצל לוחם 5; מר 11; נט רשע.
16	פסל חי, ברזל	1–4	דרג"ש 2; קב"פ 4; הת 2; נזק 1–8/1–8; תנ (3) מ'; ניצל לוחם 3; מר 11; נט ניטראלי.
17	פסל חי, גביש	1–6	דרג"ש 4; קב"פ 3; הת 2; נזק 1–6/1–6; תנ (9) מ'; ניצל לוחם 3; מר 11; נט ניטראלי.
18	צל	1–8	דרג"ש 7; קב"פ 2+2*; הת 1; נזק 1–4 + מיוחד; תנ (9) מ'; ניצל לוחם 2; מר 12; נט רשע.
19	ראקאסטה	2–12	דרג"ש 6; קב"פ 2+1; הת 3; נזק 1–4 כל אחת; תנ (9) מ'; ניצל לוחם 2; מר 12; נט ניטראלי.
20	שלד	4–16	דרג"ש 7; קב"פ 1; הת 1; נזק 1–6; תנ (6) מ'; ניצל לוחם 1; מר 12; נט רשע.

*איזבל אמבר (איזבל ד'אמברוויל)

תכונות: כח 12; תבונה 17; חכמה 11; זריזות 9; כושר 10; כריזמה 15.

חפצים קסומים: שקוי מהירות וטבעת הטעיה.

לחשים:

דרגה ראשונה: דיסקית מעופפת, אור, מגן, פיתומות.

דרגה שניה: היעלמות מעין, פריצה, ריחוף, איתור עצם.

דרגה שלישית: רע"ח, ברק, הגנה מקליעים רגילים.

דרגה רביעית: בלבול, דלת מימדית, עין קוסם.

דרגה חמישית: מעבר-קיר, קיר אבן.

דרגה ששית: קליפה נגד קסם, דיסינטגרציה.

**וויליאם אמבר (גיאום ד'אמברוויל)

תכונות: כח 10; תבונה 18; חכמה 11; זריזות 12; כושר 9; כריזמה 13.

חפצים קסומים: שקוי פגיעות ומגפי ריחוף.

לחשים:

דרגה ראשונה: דיסקית מעופפת, קריאת קסם, הרדמה.

דרגה שניה: גילוי רוע, פריצה, רשת.

דרגה שלישית: מאחז איש, היעלמות מעין רדיוס 3 מ', הגנה מקליעים רגילים.

דרגה רביעית: שנוי אחר, קיר אש, עין קוסם.

דרגה חמישית: מעבר-קיר, טלקינזיס.

***מרי הלן אמבר (מארי-אלן ד'אמברוויל)

תכונות: כח 10; תבונה 10; חכמה 11; זריזות 14; כושר 13; כריזמה 12.

חפצים קסומים: חרב 1+, שריון קשקשים 2+ מתחת לבגדים רגילים וטבעת הגנה 1+.

חלק 2 : האגף המערבי

1. אולם הכניסה

אולם הכניסה שכבר תואר, ריק מלבד הדמויות וחיות המשא שלהן. בני החבורה רשאים להכנס לטירה ללא בעיה, בזמן שהחיות ירתעו מכניסה למסדרון הכניסה, וימשיכו להתנגד עד שיברחו בהזדמנות הראשונה. המסדרון חשוך, כמו כל שאר החדרים אלא אם-כן צויין אחרת. הערפל האפור חוסם את השמש מכל הכיוונים חוץ מלמעלה.

2. חדר האורחים הגדול

חדר זה מרוהט בפאר עם כסאות מקטיפה שעירה, שולחנות עץ מבריקים, שטיחים מקושטים ורהיטים מהודרים אחרים. הרהיטים הוצמדו לקירות והשטיחים מגולגלים. במרכז הרצפה הוקמה זירת איגרוף. באחת מפינות הזירה עומד אדם יציב כפסל, כשידיו במצב הגנה של איגרוף. איש זה לובש מכנסיים קצרים ממשי בצבע אמבר. אתם מבחינים בכך שלעורו יש מראה לא טבעי. יושב ליד המתאגרף אדם הלבוש במשי צבעוני, תחרה מסוגננת וקטיפה שעירה. הוא גם חובש כובע רחב עם נוצות טוס. חרב סיף משובצת תכשיטים תלויה ברצועת כתף על כתפו הימנית. שיערו שחור וגלי, וזקנו קצר מחודד. שני אנשים לבושים בשריון לוחות חמושים בגרזן ארוך עומדים משני צידיו. לעורם של השומרים אותו מראה לא טבעי, כמו למתאגרף. לעורו של האיש הישוב אין תכונה זו.

הכסאות שהוסטו לאחור פונים לכוון הזירה. מעל מרכזו של כל כסא מרחפות זוג עינים אדומות, לא ממצמצות, שפונות להסתכל עליכם.

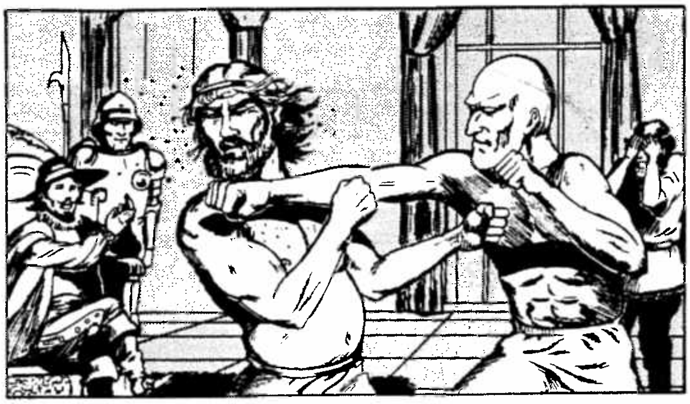
המתאגרף הוא דמוס מייגן (דרג"ש 7; קב"פ 2+3; נק"פ 24; הת 2; נזק 3–1; תנ (12); ניצל לוחם 5; מר 9; נטיה ניטראלי), יצור שנוצר בדרכים מיוחדות בעזרת קסמים (ראה פרק 9, מפלצות חדשות). מייגן זה, או איש קסם, הוא אחת מיצירות משפחת אמבר, שאומן במיוחד להלחם באגרופיו. שני השומרים נושאי הגרזן הם גם דמוס מייגן (דרג"ש 2; נק"פ 2+3; הת 1; נז' 10–1; תנ (6) מ'; ניצל לוחם 4; מר 9; נטיה ניטראלי). האיש הלבוש בפאר הוא ג'ון לואיס אמבר (ג'אן-לואי ד'אמבוויל), (דרג"ש 2; לוחם 12; נק"פ 54; הת 1; נזק 2+8–1; תנ (6) מ'; ניצל לוחם 12; מר 10; נטיה רשע). מתחת לבגדיו המהודרים הוא לובש **שריון קשקשים +2**. חרב הסיף שלו היא **חרב +2**. כאשר הוא נותן את הפקודה "הלחם!" המתאגרף יחל להתאגרף. כאשר הוא נותן את הפקודה "הרוג!", כל שלושת המייגן יתקפו את הקבוצה. כאשר הוא נותן את הפקודה "עצור!", כל שלושת המייגן יפסיקו להלחם. המייגן נשמעים אך ורק לג'ון לואיס.

ג'ון לואיס הוא המאמן והאמרגן של המתאגרף. ברגע שהחבורה נכנסת, הוא ינסה לארגן קרב איגרוף, ללא כפפות, בין המייגן שלו ובין המתחרה שהחבורה תבחר מבין חבריה. הוא מציע סכויים שווים (שה"מ יכול להעלות או להוריד את הסיכויים לפי שיקול דעתו, בהתאם לקרב), והוא מוכן לערוב להימורים עד 10,000 פ"ז. ההימורים חייבים להעשות במזומן. ג'ון לואיס לא מקבל אשראי.

אנשי החבורה אינם מחויבים להסכים לקרב. הם רשאים לסרב ולעזוב את החדר ללא כל נזק. אם הם יחליטו להסכים לקרב, הוא יהיה מורכב מחמש מערכות. אסור למתחרה ללבוש כל שריון או להשתמש בנשק כלשהו. המתחרה יכול להתכונן לקרב בעזרת כל קסם שנראה לו או לה חיוני. מערכת אגרוף מוגדרת כדקת קרב, או 6 סיבובים של קרב רגיל. בתחילת כל מערכה החבורה יכולה "לזרוק את המגבת" (להכנע) כדי למנוע נזק נוסף למתחרה שלה. המתחרה מפסיד מיד אם החבורה בוחרת להכנע.

בזמן אגרוף, יש לנהוג לפי נוהלי קרב רגילים אבל הדמויות גורמות רק 2–1 נקודות נזק בנוסף לבונוסים שלהלן; המייגן גורם 3–1 נקודות נזק. אם המתחרה שרד שתי מערכות (כלומר, יש לו לפחות נקודת פגיעה אחת בסוף המערכה השניה), ג'ון-לואיס יזכה את החבורה בפיסת זהב 1 בנוסף על כל ההימורים. אם המתחרה שרד שלוש מערכות, ג'ון-לואיס יתן לחבורה 10 פיסות זהב נוספות; עבור ארבע מערכות, 100 פיסות זהב; ואם המתחרה ישרוד את כל חמשת המערכות, ג'ון-לואיס ישלם 10,000 פיסות זהב. לא ניתן לצבור את הפרסים; ג'ון-לואיס ישלם רק את הסכום הגבוה ביותר שהמתחרה צבר.

המתחרה יכול לנצח במספר דרכים. אם לאחד מהמתחרים מספר נקודות הפגיעה הגיעה לאפס, הוא מת. בכל פעם שאחד המתחרים פוגע במרבית הנזק האפשרי, יש סכוי של 5% (1 על 1 20ק) שהוא יפיל את יריבו. המתאגרף שנפל מאבד את הכרתו, וחוזר להכרה כעבור 10–1 סיבובים. אחד המתאגרפים יכול גם לנצח לפי החלטה. יש לסכם את כל נקודות הנזק שגרם כל מתאגרף בכל



מערכה. זה שגרם ליותר נזק זוכה במערכה. במקרה של שויון, המייגן זוכה במערכה. המתאגרף שזכה ביותר מערכות הוא המנצח, גם אם אף אחת מהדמויות לא נפלה או מתה.

העיניים שמרחפות מעל הכסאות שייכות לשאר בני משפחת אמבר, אשר הטילו לחשי עין קוסם וחזיון תעתועים בכדי לצפות בקרב. לג'ון-לואיס יש 20,000 פ"ז בתיבת ברזל נעולה שקועה ברצפה. החבורה יכולה לזכות בחלק או בכל הסכום, או לנסות לתקוף אותו ולקחת את הכסף. שאר בני משפחת אמבר לא יתערבו אם הוא מותקף, או אפילו נהרג.

3. הספריה

החדר מרוצף בעץ מהגוני מבריק. אח גדול מצופה בשיש קבוע בקיר הדרומי. כל הריהוט הוצא מחדר זה, פרט לתיבת עץ מחוזקת בברזל בפינה הדרום מזרחית. סביב האח פזורות כתריסר מיטות. ליד המיטות ישנם תריסר דמויי-אדם עם פרצופים דמויי-חתול לבושים בשריון עור.

יצורי החתול הם ראקאסטה (דרג"ש 6; קב"פ 1+2; נק"פ 10 כל אחד; הת 3; נזק 4–1 כל אחד; תנ (9) מ'; ניצל לוחם 2; מר 9; נטיה ניטראלי). הם חובשים ציפורני ברזל על הציפורניים שלהם והם תוקפים עם שני טלפיים ונשיכה. עבור מידע נוסף ראה **חלק 9 - מפלצות חדשות**.

הראקאסטה, באישורם של משפחת אמבר, הפכו את הספריה למאורה. בפינה הרחוקה, תיבה מעץ המכילה את אוצר הראקאסטה: 6000 פיסות זהב, 2000 פיסות פלטינה, ומפתח גדול מקושט, ששווי 500 פ"ז, שבעזרתו ניתן לפתוח את שער הכסף לאברויג'ן במבוך (**חלק 6**).

4. חדר אוכל

כאשר אתם נכנסים, אתם רואים חדר אוכל במצב רקבון מתקדם. כעבור זמן קצר, 12 גברים ו-12 נשים בבגדים מהודרים נכנסים לחדר דרך קיר מוצק ומתישבים סביב השולחן. ברגע ש-24 האורחים נכנסים, בדרך מופלאה החדר משנה את צורתו, והרקבון נעלם. אם אתם מתרכזים מספיק, אתם עדיין יכולים לראות את מראה הרקבון המקורי מתחת למראה הכפול הטרי. 24 אורחי המשתה מעט שקופים. שבעה-עשר מהם בני-אדם, שלושה אלפים, שני גמדים ושני זוטונים. בנוסף ל-24 המקומות התפוסים ישנם תריסר מקומות ריקים עם כלי אוכל ערוכים לפניהם. לפני מספר מהמקומות הריקים ישנם כרטיסים שעליהם רשומים שמות חברי החבורה.

יצורי הרפאים חסרים כל בסיס פיסי, ולא ניתן לגעת בהם או להניסם. כל חפץ אשר פוגע באחד מהם, עובר דרכו כאילו לא היה שם דבר. היצורים לא יתיחסו או יצרו כל קשר עם הדמויות. לכל שחקן יש תור אחד להחליט האם לשבת לשולחן המשתה. כעבור תור אחד, כל הכסאות הריקים, כרטיסי השמות וכלי האוכל, שבהם לא התישבה דמות, יעלמו. כאשר כל מי שרצה לשבת התישב, הדלתות הכפולות, בראש גרם המדרגות בקיר

הצפוני יפתחו, ומשרתי רפאים יחלו להביא את הארוחה, מנה אחר מנה. המשרתים, גם הם שקופים, כמו כן האוכל שהם מביאים, פו ט לאוכל שהובא לדמויות. האוכל שניתן לדמויות נראה רגיל לחלוטין מכל הבחינות.

המנה הראשונה, מרק בצל עם שקדי מרק וגבינה מותכת, בנוסף ליין אמבר עדין. מנה שניה מורכבת מסלט ירקות. מנה שלישית, המנה העקרית, צלי בקר, לחם חיטה, פטריות ברוטב יין, אפונה ירוקה ויין אדום. כמנה אחרונה שטרודל תפוחים וברנדי.

דמויות שישובות לשולחן המשתה רשאיות לאכול את כל, חלקם, או אף אחד מהמאכלים. רוב המאכלים קסומים. בכדי להנות או לסבול מהשפעת הקסם יש לאכול את כל האוכל מאותו סוג. כל הדמויות חייבות להצהיר אם הן אכלו אוכל מסוים לפני שהן יודעות מהי השפעתו של האוכל. כל סוג אוכל ישפיע על דמות רק פעם אחת.

ההשפעות השונות של האוכל הן:

מרק בצל: הצלה כנגד לחשים. אם ההצלה נעשתה, דבר לא קורה. אם היא לא נעשתה, הדמות מרויחה 1–4 נקודות פגיעה באופן קבוע.

יין אמבר: יין זה ירפא כל חולי או עוורון, מנטרל רעל שכרגע נמצא בדמות, ו/או מחזיר כל נקודות פגיעה אבודות מיד. אם אף אחד מהדברים הללו לא מתאים, דבר לא קורה.

סלט ירקות: אחת מתכונות הדמות (נבחרת באופן אקראי) עולה ב–1–2 נקודות ותכונה אחת יורדת ב–1–2 נקודות; זה יכול להשפיע על אותה תכונה (אף תכונה לא תעלה מעל 18 או תרד מתחת 3).

צלי בקר: אינו קסום, אך הוא טעים, עסיסי וורוד במרכז.

לחם חיטה: הצלה נגד לחשים. אם ההצלה מתבצעת, הדמות מחוסנת מפני רעב. אם ההצלה נכשלת, הדמות תזדקק לכמות מזון כפולה באופן קבוע.

אפונה ירוקה: לא קסומה.

פטריות ברוטב יין: הצלה נגד רעל. אם ההצלה נעשית הדמות מקבלת +4 על כל ההצלות נגד רעל בעתיד. אם ההצלה לא מצליחה, הדמות מתה מהרעלה.

יין אדום: יין זה גורם לשכרות קסומה למשך 2–12 תורות.

שטרודל תפוחים: הצלה נגד לחשים. אם ההצלה נכשלת, הדמות מקבלת את היכולת לתע"ח פעם בשבוע. אם ההצלה מצליחה דבר לא קורה.

ברנדי: הצלה נגד קרן מות. אם ההצלה נכשלת, הדמות הופכת להיות בלתי מציאותית ומצטרפת לנצח לנשף הרפאים. אם ההצלה מצליחה דבר לא קורה.



5. מסדרון המראות

אתם נכנסים למסדרון ארוך ורחב, שנע ממזרח למערב. במרכז המסדרון ישנו שטיח אדום ברוחב 3 מ', הפרוש מהדלת המערבית לדלת המזרחית. התקרה בגובה 7 מ'. בקצה המזרחי של המסדרון, גשר צר בגובה 3 מ' מעל ראשי הדמויות פרוש לרוחב המסדרון. בכל קצה של המעבר העילי יש דלתות כפולות. אלפי מראות ריבועיות ברוחב 2.5 ס"מ, שקועות בתקרה ובקירות. השתקפות לפידיכם במראות דומה לנחיל גחליליות. רצפת המסדרון, במקום שאין שטיח אדום, היא שיש לבן מבריק. השיש כל–כך מבריק שאתם יכולים לראות את השתקפותכם. פמוטי נחושת מבריקים מסודרים לאורך הקירות, ונברשות מקריסטל תלויות מהתקרה. כל הפמוטים והנברשות מלאים בנרות כבויים.

ברגע שכל הדמויות, או ככל שהחדר יכול להכיל, נמצאות במסדרון, כל דלתות המסדרון נפתחות לרווחה ונטרקות. כתוצאה ממשב הרוח שנוצר, כל כלי התאורה, כולל הקסומים, כבים.

אם מישהו במסדרון מנסה להדליק מקור אור או להטיל לחש אור, כל הנרות במסדרון ידלקו ברגע אחד, בהבזק זוהר. האור ישתקף מהקירות, התקרה, הרצפה ומהפמוטים והנברשות המבריקים. האור שיווצר יהיה כל כך חזק, שכל הדמויות תתעוורנה זמנית. כל הדמויות חייבות להציל כנגד לחש, או שתתעוורנה למשך 3–18 תורות כל אחת. אלה שיצילו יהיו עוורים רק למחצית הזמן.

ברגע שהנרות ידלקו, המסדרון יהיה מואר כאילו בהשפעת לחש **אור תמידי**. אם דמות מסוימת תשוב לראות בזמן שהיא במסדרון, היא תראה בצורה רגילה. הדמויות ירגישו שעוורונם אינו קבוע, אך לא יוכלו לנחש כמה זמן זה ימשך. הרעיון בהתקלות זו, הוא לבחון את מקוריות השחקנים, כאשר הדמות שלהם סובלת מעוורון פתאומי. יש לגלגל כרגיל עבור מפלצות משוטטות. על שה"מ להיות זהיר כאשר הוא מתקיל חבורה עיוורת עם מפלצת.

6. ארון מצעים

אתם רואים ארון עמוס במדפים של מצעים, מגבות, סבון ושאר חפצי משק בית.

הארון ריק פרט לחפצים שהוזכרו.

7. מגורי משרתים

נראה שחדר זה שימש מגורים למשרתי משפחת אמבר. כעת החדר מכוסה לגמרי בקורי עכביש ענקיים. שלושה עכבישי ענק יושבים בקורים.

החדר הפך למאורת אראניה. שלושה אראניה (דרג"ש 7; קב"פ 3**; נק"פ 14, 16, 18; הת 1; נזק 1–6 + רעל ולחשים; תנ (6) מ' בכורים (12) מ'; ניצל קוסם 3; מוראל 8; נטיה קאוטי; לפרטים נוספים ראה חלק 9, מפלצות חדשות) גרות במאורה. לחשיהם:

אראניה #1 – דרגה ראשונה: הקסמת איש, אור. דרגה שניה: חזיון תעתועים.

אראניה #2 – דרגה ראשונה: קריאת קסם, פיתומות. דרגה שניה: גילוי רשע.

אראניה #3 – דרגה ראשונה: דיסקית מעופפת, הרדמה. דרגה שניה: אור תמידי.

אוצר האראניה – קופסא מעץ עטופת קורים, ותלויה בין הקורים. הקופסא מכילה 5 אבנים בשווי 100 פ"ז, 500 פ"ז, 10 פ"ז, 100 פ"ז, 50 פ"ז, בנוסף שני תכשיטים בשווי 1500 פ"ז ו–1400 פ"ז.

8. מגורי משרתים

רוב הרצפה בחדר זה מכוסה בנוזל סמיך ירוק. החלק היחיד שאינו מכוסה הוא ריבוע קטן ברוחב 1.5 מ' מאבן, המוגבה 75 ס"מ מהרצפה, בצמוד לקיר המזרחי. קבועה ברבוע קופסא מאבן בעלת צלע באורך מטר. התקרה כולה צבועה שחור עמום.

הרצפה, כמובן, מכוסה ריר ירוק (דרג"ש תמיד נפגע; קב"פ 10*; נק"פ 52; הת 1; נזק מיוחד; תנ (0.3) מ'; ניצל לוחם 1; מר 12; נט ניטראלי). הריר הירוק בעומק 65 ס"מ על פני כל הרצפה. הוא מכסה נפח כל-כך גדול שבמקום 2 קוביות פגיעה יש לו 10. למרות זאת, הוא נלחם כמו מפלצת בעלת 2 קב"פ.

דבוק לתקרה פודינג שחור גדול (דרג"ש 6; קב"פ 10*; נק"פ 56; הת 1; נזק 24–3; תנ (6) מ'; ניצל לוחם 5; מר 12; נט ניטראלי). הפודינג השחור יתקוף כל מי שמנסה להגיע לקופסא ע"י מעוף או ריחוף.

אם דמות מגיעה למרחק של 2.5 מ' מהרבוע המוגבה, או הקופסא, היא תבחין ששניהם נראים רטובים. הם מכוסים בשפך אפור (דרג"ש 8; קב"פ 3*; נק"פ 19; הת 1; נזק 16–2; תנ (1) מ'; ניצל לוחם 2; מר 12; נט ניטראלי). לקופסא יש מכסה כבד מאבן, שניתן להרימו בכח משותף של 25. בקופסא 3000 פ"ז, 1000 פ"פ, מטה רפוי, חרב 2+ (תבונה 9, אגו 11, רצון 22, נט ניטראלי, מגלה קסם, מגלה מלכודות ומגלה שפוע).

9. חדר שינה

זהו חדר שינה מרוהט בעושר. המיטה ארוכה מהרגיל. בצד המיטה עומד יצור בגובה 2.5 מ' עם גוף אדם וראש אריה. כתר מזהב שזור בתכשיטים על ראשו. הוא לובש שריון לוחות מזהב.

היצור הוא ריצ'רד אמבר, בעל לב האריה (רישאר קור דה ליאון ד'אמברוויל) – (דרג"ש 2; לוחם 10; נק"פ 43; הת 1; נזק (6+) 8–1; תנ (6) מ'; ניצל לוחם 10; מר 11; נט רשע; כח 18; תבונה 19; חכמה 10; זריזות 12; כושר 11; כריזמה 15). ריצ'רד לוחם דרגה 10, ששונה בצורה קסומה. הוא מנהיגם של הראקאסטה בחדר #3, הספריה. אם הוא יחליט להלחם הוא יסתער בשאגה איומה. כל מי ששומע את השאגה חייב להציל נגד לחשים, או שיושפע כמו מבדיל פחד. לריצ'רד יש שריון לוחות 2+, חרב 3+ והוא נושא שקוי רעל. כתרו שווה 3000 פ"ז.

10. חדר שינה ראשי

החדר הוא חדר שינה גדול ומקושט. במרכז החדר ישנה מיטה גדולה עם 4 מוטות, וכל הוילונות משוכים.

אם חברי החבורה יחקרו בין הוילונות, הם ימצאו דמות, לכאורה ישנה, מכורבלת תחת השמיכות ומכוסה לגמרי. אנשי החבורה יבחינו כי הדמות גדולה מאדם ממוצע ואינה מתאימה בגודלה למיטה.

הדמות מתחת לשמיכות היא למעשה עוג (דרג"ש 5; קב"פ 4+1; נק"פ 25; הת 1; נזק 10–1; תנ (9) מ'; ניצל לוחם 4; מר 10; נט רשע), אשר הוקסם להאמין שהוא ג'יאנט אמבר. העוג לובש כותנת לילה ממשי, שתפריה נפרמו, מכיון שתוכננה ליצור הרבה יותר קטן. עוג זה הרג את ג'יאנט אמבר, בעלת הכותנת, וכעת הוא מחקה אותה. לכן הוא לובש את בגדיה, ישן במטתה וכו'. גופתה של ג'יאנט חבויה בארובת האח בקיר הצפוני.

אם העוג יתעורר, הוא ינסה לשחק את התפקיד של מארחת אדיבה. לרוע המזל, שליטתו בשפות ובנימוסים מועטה, ועם הזמן הוא יהפוך יותר ויותר מתוסכל, כשהוא ממשיך לשגות, עד שלבסוף תטרף דעתו והוא יתקוף.

11. חדר שינה

זהו חדר שינה נוסף מלא ברהיטים יקרי ערך. יושבות על המיטה שתי דמויות, בדמות אדם, כמעט שקופות עשויות מערפל סמיך. אחת הדמויות דומה לגבר בגיל העמידה ואילו השניה לאשה באה בימים.

שתי הדמויות הן רפאים (דרג"ש 3; קב"פ 4**; נק"פ 18 כל אחד; הת 1; נזק 6–1 + שאיבת אנרגיה; תנ (12) מ' בתעופה (24) מ'; ניצל לוחם 4; מר 12; נט רשע). הן התקופנה ברגע שתראנה את החבורה. מאחורי מראה על הקיר הצפוני, ישנה כספת בתוך הקיר. הכספת נעולה והמנעול ממולכד, כך שאם לא אותר וסולק בהצלחה, יפלט ענן של גז קטלני (3x3x3 מ') ברגע שהכספת תפתח. כל מי שנמצא בתחום הענן, שלא יצליח להציל נגד רעל ימות. בכספת 5000 פ"ז.

12. מטבח

המטבח הוא חדר גדול שבו אתם רואים תריסר הובוגובלינים שקופים לבושים בגדי שרד בצבע אמבר בהיר מכינים ארוחה גדולה. ההובוגובלינים והאוכל שהם מכינים שקופים.

ההובוגובלינים עסוקים בהכנת משתה הרפאים (ראה חדר #4, חדר האוכל). לא ניתן לגעת בהם, ע"י נשק או קסמים, ואין הם יכולים לגעת בדמויות. הם יתעלמו לחלוטין מהדמויות. פרט לאביזרי מטבח רגילים וההובוגובלינים השקופים המטבח ריק. גרם מדרגות מוביל לדלתות כפולות בקיר הדרומי. הדלתות נפתחות למעבר עילי שחוצה את מסדרון המראות (חדר #5) ונכנס לחדר האוכל (חדר #4). המשרתים משתמשים במעבר העילי כדי להעביר אוכל מהמטבח לחדר האוכל בלי להפריע לאורחים.

חלק 3 : היער המקורה

כאן הפכו מבנה מתומן בעל שבע כיפות ליער מקורה. הכיפות עשויות זכוכית שקופה עבה, שמאפשרת לאור השמש לחדור אל גן היער. הכיפות בגובה 30 מ'. זנים רבים של עצים, חלקם מגיעים לגובה של 25 מ' שתולים בגן. כמו כן, מספר פרחים, מדשאות ושיחים. ערוץ מתפתל ביער, ומתרחב לבריכה נובעת במרכז הגן. האזור הצפון מערבי של היער משופע כלפי מעלה ויוצר גבעה של 7 מ'.

שביל ברוחב 3 מ' מתפתל ברחבי הגן. השביל תוכנן כמסלול טיולים על-ידי משפחת אמבר. הצמחיה כאן כל כך עבותה, שהדמויות יוכלו לראות רק לאזור ברוחב 3 מ' משני צידי השביל. מעבר לאזור זה, היער סבוך מדי מכדי שיהיה ניתן לראות דבר מה. ניתן להבחין רק בתנועת עלים, תזוזות מעורפלות וכו'.

התנועה על השביל רגילה. התנועה שלא על השביל – מחצית מהקצב הרגיל. יתרה מזאת, כאשר מאבדים קשר עין עם השביל, קיים סיכוי לאבד כוון (2–1 על 6ק1). אם החבורה מאבדת כוון, גלגל 8ק1 בכדי להחליט באיזה כוון הם נעים (1 = צפון, 2 = צפון מזרח, 3 = מזרח, 4 = דרום מזרח, 5 = דרום, 6 = דרום מערב, 7 = מערב, 8 = צפון מערב). בכדי למנוע ירידה מהשביל, משפחת אמבר הקימה מספר מלכודות בור, עם יתדות מחודדות בקרקעית. כל מלכודת גורמת 12–2 נקודות נזק למי שנופל בה, ותופעל ע"י הראשון שידרוך עליה. כמו כן, הם שתלו מספר שיחים קוצניים בלתי ניתנים למעבר. חציה של הערוץ בכל מקום, שלא על הגשר, לוקחת תור שלם.

אין חדרים ביער המקורה; ישנם, אמנם, מספר אזורי התקלות. אזורי ההתקלות מתוכננים לשימוש כאשר החבורה על השביל. אך ניתן, להגיע לאזור התקלות כאשר לא על השביל. אזור בו התקלות יכולה להתרחש מסומן על המפה. שים לב כי אין ערפל אפור מלמעלה, לכן היער מואר ואין צורך במקורות אור.

מפלצות משוטטות

טבלת מפלצות משוטטות מיוחדת ליער המקורה נתונה להלן. כאשר החבורה על השביל, בדוק אפשרות למפלצת משוטטת כל שני תורות (סכוי של 1 ל-6). כאשר החבורה לא על השביל, בדוק אפשרות למפלצת משוטטת כל תור.

טבלת התקלות מפלצות משוטטות ביער מקורה (ק8)

גלגול קוביה	מפלצת	מספר	נתונים
1	איזידורה אמבר*	1	דרג"ש 9; קוסם 11; הת 1; נזק 1-4 + לחשים; תנ 36 (12) מ'; ניצל קוסם 11; מר 9; נטיה רשע.
2	דב, גריזלי	1-4	דרג"ש 6; קב"פ 5; הת 3; נזק 1-4/1-4/1-8; תנ 36 (12) מ'; ניצל לוחם 2; מר 8; נט ניטראלי.
3	וויזל, ענק	1-4	דרג"ש 7; קב"פ* 4+4; הת 1 + מיוחדת; נזק 2-8; תנ 45 (15) מ'; ניצל לוחם 3; מר 8; נט ניטראלי.
4	זבוב שודד	2-12	דרג"ש 6; קב"פ 2; הת 1; נזק 1-8; תנ 27 (9) מ' תעופה 54 (18) מ'; ניצל לוחם 1; מר 8; נט ניטראלי.
5	נחש, ענק רעשן	1-2	דרג"ש 5; קב"פ 4*; הת 2; נזק 1-4 + רעל; תנ 36 (12) מ'; ניצל לוחם 2; מר 8; נט ניטראלי.
6	עיט, ענק	1-3	דרג"ש 6; קב"פ 5; הת 3; נזק 1-4/1-4/1-8; תנ 36 (12) מ'; ניצל לוחם 2; מר 8; נט ניטראלי.
7	קנטאור	1-6	דרג"ש 5; קב"פ 4; הת 3; נזק 1-6 כל אחת; תנ 54 (18) מ'; ניצל לוחם 4; מר 8; נט ניטראלי.
8	ראגודסה	1-4	דרג"ש 5; קב"פ 4+2; הת 2; נזק 0/2-16; תנ 45 (15) מ'; ניצל לוחם 2; מר 9; נט ניטראלי.

*איזידורה אמבר (איזידור ד'אמברוויל)

תכונות: כח 11, תבונה 18, חכמה 14, זריזות 14, כושר 9, כריזמה 15.

חפצים קסומים: שקוי שליטה בחיות וטבעת שליטה בצמחים.

לחשיה:

דרגה ראשונה: הקסמת איש, גלוי קסם, קריאת קסם, הרדמה.

דרגה שניה: גלוי בלתי-נראה, תע"ח.

דרגה שלישית: ביטול קסם, זיוונית, נשימת מים.

דרגה רביעית: הקסמת מפלצת, גדילת צמחים, שטח דמיוני.

דרגה חמישית: מיכל קסם, מאחז מפלצת.

דרגה ששית: דיסינגרציה.

13. יער הכליה

השביל כאן מתנהל דרום מזרח-צפון מערב, ממשיך קדימה במספר פיתולים בצורת "S". העצים לאורך חלק זה של השביל, גדולים יותר מכל עץ שראיתם עד כה.

שישה מבין העצים לאורך קטע זה של השביל הם למעשה עצים רצחניים (דרג"ש 5; קב"פ 6; נק"פ 27 כל אחת; הת 5; נזק מיוחד; תנ אין; ניצל לוחם 3; מר 12; נט ניטראלי. לפרטים נוספים ראה חלק 9, מפלצות חדשות). העצים יתקפו רק כאשר מספר מירבי של חברי החבורה יהיו בהישג ידם. יש שלושה עצים רצחניים מכל צד של השביל. תריסר נוספים נמצאים בתוך אזור ההתקלות לכוון מערב, אך מחוץ להישג יד מהשביל. אם החבורה תסטה מהשביל, שה"מ צריך לדאוג שהחבורה תתקל לפחות בחלקם.

14. צל פרנויה

אתם שומעים ענפים נשברים משני צדי השביל. בקצה שדה ראיתכם, אתם רואים משני צדי השביל מספר דמויות מוזרות, שעוקבות אחריכם.

הדמויות - רק אשליות, ושבירת הענפים נעשית בצורה מכנית. התקלות זו נועדה לגרום לחבורה להמשיך לנחש, ולודא שלעולם לא תדע איזה סכנה אמיתית ואיזה לא, עד שתחקור עד תום.

15. העלמה וחד-הקרן

אתם רואים אשה בעלת עור בצבע אמבר עם שיער זהוב ארוך ישנה במרכז השביל. חד-קרן ישן לצידה. האשה לובשת שמלה בצבע נרקיס צהוב. ראשה נח על גלימה מגולגלת בצבע כרכום. יד אחת מסוככת על תיבת עץ קטנה.

האשה - למעשה דרקון זהוב בצורתו האנושית. הדרקון הזהוב מאוד צעיר (דרג"ש 2-; קב"פ 8**; נק"פ 36; הת 3 ונשיפה בצורת דרקון בלבד, אחרת לחשים; נזק 2-8/2-8/6-36; תנ 30 (9) מ' בתעופה 72 (24) מ'; ניצל קוסם 8; מר 10; נטיה צדיק).

במצבו האנושי, ההתקפה היחידה שיש לדרקון הזהוב היא בעזרת קסמיו:

רמה ראשונה: הקסמת איש, אור, הגנה מרוע, הרדמה.

רמה שניה: גילוי רוע, תע"ח, פריצה, מנעול קסמים.

רמה שלישית: ביטול קסם, מאחז איש, הגנה מקליעים רגילים, נשימת מים.

בתוך התיבה יש 4000 פ"פ. שים לב כי מאחר והדרקון נמצא ביער דליק, הוא ינשוף גז כלורי, ולא אש.

חד-הקרן (דרג"ש 2; קב"פ 4*; נק"פ 18; הת 3; נזק 1-8 כל אחת; תנ 72 (24) מ'; ניצל לוחם 8; מר 7; נט צדיק) חבר קרוב ובן ברית של הדרקון הזהוב וילחם להגנת הדרקון. הדרקון הצעיר אינו יודע כיצד לעבור את הערפל האפור. הוא לא יעזוב את היער המקורה.



16. צרתו של התיש

> גשר ברוחב 3 מ' חוצה ערוץ מתפתל. השביל ממשיך לאורך הגשר. בצד הגשר הקרוב אליכם, אתם רואים בן-אדם עם ראש וקרניים של תיש אומר: "בבקשה אל תאכל אותי, אדון טרול, אחיי, שמיד יגיעו, הרבה יותר גדולים ושמנים ממני."
>
> קול עבה וגס מתחת לגשר עונה, "בסדר, אתה רשאי לעבור, אני אחכה לאחים שלך." התיש חוצה את הגשר.

לא מפתיע, שטרול (דרג"ש 4; קב"פ 6+3*; נק"פ 30; תנ 12 מ'; ניצל לוחם 6; מר 10; נט רשע) חי מתחת לגשר. אלא אם כן ישטו בטרול, הוא יתקוף את החבורה אם הם יגיעו לאזור התקלות זה, בחושבו אותם לאחיו המבוגרים של התיש.

17. קדירת קרוקודילים

הנהר שמתפתל ביער המקורה מלא בקרוקודילים. אם החבורה מתקרב למרחק של 3 מ' מאחת מגדות הנהר (כאשר לא על השביל), או תנסה לחצות את הנהר (פרט מאשר על הגשר), החבורה תתקל ב-1–8 קרוקודילים (דרג"ש 5; קב"פ 2; נק"פ 9 כל אחד; הת 1; נזק 1–8; תנ 18 (9) מ'; ניצל לוחם 1; מר 7; נט ניטראלי).

18. מזרקת המוות

> במרכז היער המקורה ישנה בריכה עגולה. ערוץ שמתפתל ביער זורם לבריכה. במרכז הבריכה ישנה מזרקה. המזרקה בצורת שלושה גרגוילים מחוברים יחדיו. הגרגוילים מתיזים מים מפיותיהם. לרגלי שלושת הפסלים, אתם רואים מכסה של תיבה ממתכת. המכסה נעול.

הגרגוילים הם רק פסלי אבן. הסכנה האמיתית חבויה. המזרקה היא מאורתה של אמבה ענקית (דרג"ש 9; קב"פ 15; נק"פ 68; הת 1; נזק 2–12; תנ 9 (3) מ'; ניצל לוחם 7; מר 10; נט ניטראלי. לפרטים נוספים ראה **חלק 9, מפלצות חדשות**). האמבה הענקית מכסה את כל תחתית המזרקה. היא מכוסה ע"י בוץ, עלים רטובים ופיסות נחושת, שנזרקו לבריכה ל"מזל טוב". (שה"מ רשאי להעניק לכל שחקן, שיזרוק לבריכה עוד מטבעות, +1 לפגיעה ונזק בהתקלות עם האמבה.) התיבה נעולה אך אינה ממולכדת. היא מכילה 3000 פ"ז ומפתח כסף מקושט בשווי 500 פ"ז, אשר יכול לשמש לפתיחת שער הכסף לאברויג'ן במבוך (חלק 6).

19. בלוטי מלך מידה

> העצים לצידי השביל המתפתל הם בעיקר עצי אלון. אתם מבחינים בשישה סנאים בצבע אמבר מתרוצצים בין העצים ואוספים בלוטים. כאשר סנאי נוגע בבלוט, נראה שהבלוט הופך לזהב. הסנאי אוסף את הבלוט המוזהב ונושא אותו לחור בגזע עץ קרוב.

הסנאים קסומים. הם יכולים לחיות רק ע"י אכילת בלוטים מוזהבים, ויכולים להפוך בלוטים לזהב ע"י נגיעה. לרוע המזל, הסנאים יכולים לחיות רק ביער המקורה וימותו אם יוצאו מביתם. במאורת הסנאים יש 400 בלוטים מוזהבים בשווי 5 פ"ז כל אחד. ששת הסנאים (דרג"ש 8; קב"פ 1/2; נק"פ 1 כל אחד; הת 1; נזק 1; תנ 36 (12) מ'; ניצל אר; מר 10; נט ניטראלי) יגנו על מצבור מזונם, שהושג בעמל רב. שים לב כי נשיכתם או מגעם לא יהפוך דמות לזהב. כל התקפה על הסנאים תגרור, לעומת זאת, התקפה נגדית מצד אגודת הצייד הפראית מאזור התקלות 20.

20. אגודת הציד הפראית

> צלע ההר נבקעת ומספר יצורים רכובים מתחילים לדהור החוצה.

זוהי אגודת הציד הפראית שמסיירת ביער המקורה. חיות קטנות יזעיקו את אגודת הציד כאשר פולשים יתקרבו למאורתם. הרוכבים הם ראקאסטה ולופינים. שני הלופינים (דרג"ש 6; קב"פ 2; נק"פ 9; הת 1; נזק 1–10; תנ 36 (12) מ'; ניצל לוחם 2; מר 9; נט צדיק. לפרטים נוספים ראה **חלק 9, מפלצות חדשות**), רוכבים על זאבים מטילי אימה (דרג"ש 6; קב"פ 4+1; נק"פ 19; הת 1; נזק 2–8; תנ 45 (15) מ'; ניצל לוחם 2; מר 8; נט ניטראלי) ומסתערים עם חנית לפני שהם עוברים לחרב. שני הראקאסטה (דרג"ש 6; קב"פ 2+1; נק"פ 10; הת 3; נזק 1–4 כל אחת; תנ 27 (9) מ'; ניצל לוחם 2; מר 9; נט ניטראלי) רוכבים על נמרים מעוגלי שן (דרג"ש 6; קב"פ 8; נק"פ 36; הת 3; נזק 2–16/1–8/1–8; תנ 45 (15) מ'; ניצל לוחם 4; מר 10; נט ניטראלי). הלופין והראקאסטה מונהגים ע"י אנדרו דיוויד אמבר (אנדרה-דוויד ד'אמברוויל) (דרג"ש 6; לוחם 9; נק"פ 40; הת 1; נזק 1–10+2 או 1–6+4; תנ 36 (12) מ'; ניצל לוחם 9; מר 10; נט רשע; כח 17; תבונה 12; חכמה 9; זריזות 11; כושר 10; כריזמה 12). אנדרו דיוויד עבר שנוי כך, שכעת ראשו הוא ראש של תיש וגופו מכוסה פרוה שחורה שעירה. עיניו זוהרות אדום, ולמרות שיש לו ידיים, במקום רגלי אדם יש לו רגלי תיש. אנדרו דיוויד רוכב על אלק ענק (דרג"ש 6; קב"פ 8; נק"פ 36; הת 1; נזק 1–12; תנ 36 (12); ניצל לוחם 4; מר 7; נט ניטראלי). בהתקפתו הראשונה הוא יסתער בחנית רכיבה, ואז הוא יהלום במייס +2. ברשותו גם שיקוי של **שליטה בחיות**. אנדרו דיוויד תכנן את היער המקורה והוא מסייר בו בקביעות עם אגודת הציד הפראית.

21. כנס ביער

> אתם יכולים לראות שהשביל מתפתל ימינה. יש לכם הרגשה מוזרה שמסתכלים עליכם. מבט נוסף על הסביבה מראה שלפרחים באזור זה יש פרצופים, שמסתכלים עליכם ועוקבים אחרי כל תנועה שלכם.

זוהי התקלות נוספת שנועדה לשמור על עירנות החבורה. הפרצופים על הפרחים הם למעשה **חזיון תעתועים ועיני הקוסם**, שהוטלו ע"י בני משפחת אמבר.

22. פרחי הרוע

> העצים סביב העיקול דלילים מהרגיל, והאזור בין העצים משופע בדשא גבוה ופרחי ענק. ישנם שני סוגי פרחים; חלק נראים כמו שושנות מים בצבע אמבר, והאחרים נראים כורדים לבנים. עלי הכותרת של שושנות המים סגורים לעומת הורדים שהם פתוחים.

הדשא והפרחים של אזור זה **פועלים** יחדיו כנגד הבלתי עירני. שושנות המים הזהובות הן למעשה פירחי לוטוס אמבר (דרג"ש 9; קב"פ 1/2; נק"פ 3 כל אחד; הת 1; נזק ענן של אבקנים בגודל 10x10 ס"מ, אלה שבתוכו חייבים להציל נגד לחשים או להרדם למשך 4–16 תורים; תנ 0; ניצל אר; מר 12; נט ניטראלי; לפרטים נוספים ראה **חלק 9, מפלצות חדשות**). ישנם 20 פרחי לוטוס אמבר. לכל אחד שנרדם כתוצאה מהתקפתם יש סכוי של 50% ליפול מהשביל, לתוך הדשא **האוחז** משני צדי השביל (דרג"ש 9; קב"פ 20; נק"פ 90; הת 1; נזק תופס ואוחז בכל מי שנכנס לחלקה; תנ 0; ניצל אר; מר 12; נט ניטראלי; לפרטים נוספים ראה **חלק 9, מפלצות חדשות**).

גם אם הקורבן יתעורר, הוא או היא לא יהיו מסוגלים להלחם מכיון שידיהם תהיינה כפותות. לא ניתן להטיל לחשים, כאשר

נמצאים באחיזת הדשא, מכיון שלא ניתן לבצע את התנועות הדרושות. יש סכוי של 5% בכל תור להשתחרר מהאחיזה, +5% לכל נקודת כח מעל 12. שנים עשר הורדים הלבנים הם למעשה שיחי ורד ערפדיים (דרג"ש 7; קב"פ 4; נק"פ 18; הת 1; נזק 1–8; תנ 9 (3) מ'; ניצל לוחם 2; מר 12; נט רשע; לפרטים נוספים ראה **חלק 9, מפלצות חדשות**). הם יתקפו כל אחד שינדוד מהשביל, ויעטפו את צואר הקורבן בגבעול לאחר שזה נאחז ע"י הדשא. לקורבנות מוזרק סם היפנוטי, וחייבים להציל נגד לחשים או לאבד כל רצון להלחם, דבר המאפשר לורדים לינוק 1–8 נקודות של דם בתור.



23. השער המוכתם בדם

שביל הגן נגמר בדלת ברוחב 3 מ' בקיר המזרחי. שלוש אבנים מאסיביות יוצרות קשת מעל השביל, לפני הדלת. נראה כי הדרך היחידה להגיע לדלת, היא לעבור תחת הקשת. טפטוף אחיד של דם נופל מתחתית הקשת, ונראה כי קשה מאוד לעבור מתחת לשער מבלי להמרח בדם.

אכן אין דרך אחרת להגיע אל הדלת וחייבים לעבור מתחת לשער. הקשת היא חפץ אגדתי של משפחת אמבר. הדם שמטפטף הוא כפרה לכל הפשעים עקובי הדם של בני אמבר. כל אחד שעובר מתחת לשער חייב להציל נגד לחשים. אם הצליח דבר לא קורה. אם לא הצילו בהצלחה, הם זוכים במזל זמני. אלה שנכשלים בהצלה זוכים בתוספת של 1–6 (גלגל 1ק6) על "לפגיעה" וגלגולי נזק, כל גלגולי הצלה, ודרוג שריון (אותה תוספת לכולם) למשך הזמן בו הם שוהים בחדר #34, חדר כס המלוכה.

חלק 4 : בית התפילה

24. בית התפילה המרכזי

בנין גדול זה הוא בית התפילה של משפחת אמבר. חלונות מזכוכית מגוונת בצבעים בהירים קבועים בקירות. הספסלים עשויים מאלון מפוסל בצורה מסובכת ועליהם כריות מקטיפה שעירה. הרצפה מרוצפת עץ, היוצר דוגמא צבעונית. הבנין כולו נראה גנדרני מדי ומקושט בצורה צעקנית לבית דת. לאורך הקירות המערבי, הדרומי והמזרחי מסודרים בשורה 24 פסלי שיש. הפסלים, אשר פוסלו בלבוש גלימות קדושים, למעשה נראים כלועגים לקדושה. הפרצופים הסרקסטיים, בעלי חיוך מרושע, של הפסלים, בעלי דמיון למבט של משפחת אמבר.

הפסלים הם למעשה גופות מכושפות של בני משפחת אמבר מפורסמים (או ידועים לשמצה). לעתים הם מתעוררים לחיים. לכל פסל יש סכוי של 1 ל-6 להתעורר לחיים כאשר החבורה נמצאת במרחק של 3 מ' ממנו. לפסלים דרוג שריון 4, 1–8 קוביות פגיעה. אין להם התקפה פיסית, אך ברשותם תכונה קסומה אקראית. גלגל 1ק6: 1 = ברכה, 2 = קללה, 3 = הפיכה לאבן, 4 = הענקת מתנה קסומה, 5 – העלה תכונה של דמות אחת בנקודה, 6 = חולל כל מחלה.

הברכה מעניקה +1 קבוע לכל זריקות ההצלה, המספר הדרוש לפגיעה, ולנזק הנגרם. קללות טיפוסיות הן הקטנה לחצי גודל, צמיחת זנב ארוך וכבד המאיט את התנועה בחצי או שנוי נטייה. הפיכה לאבן – כמו הלחש. הענקת מתנה קסומה נעשית באופן אקראי, בעזרת טבלת חפצים קסומים במו"ד למתקדם (או לבחירת שה"מ). תכונה עולה רק ב-+1 ונבחרת בצורה אקראית. לא ניתן להעלות תכונות מעל 18. מחלות טיפוסיות הן מלריה (-4 לפגיעה עד אשר נרפא) ומיתת אמבר (מיתה תוך 1–20 תורות אלא אם כן רופא, הגוויה הופכת לצבע אמבר). שה"מ מוזמן לשנות ו/או להרחיב דוגמה קצרה זו.

הפסל שקם לתחיה חייב לגעת בקורבן בכדי שהקסם יתרחש. פסל אחד יכול להשפיע על קורבן אחד בלבד. קורבן נגוע, רשאי עדיין להציל נגד לחשים. הצלה מוצלחת מבטלת את תגובת הקסם של המגע, גם אם התגובה הייתה מועילה. כל פסל שנקודות הפגיעה שלו הופחתו לאפס או פחות, יפסיק לנוע; אחרת, פסלים חיים ינסו לגעת בקורבנות, עם תזוזה של 12 מ' בתור.

מתחת למזבח בחזית בית התפילה יש דלת סודית המובילה למעבר תת-קרקעי לחדר #50 במבוך (חלק 6). אם החבורה עדיין לא סיירה באגף המזרחי (חלק 5), מומלץ לשה"מ להתעלם מדלת הסתרים, עד שהחבורה תחקור חלק זה של הטירה. על שה"מ לודא, בכל אופן, שהחבורה תמצא בסופו של דבר את אחת משתי הכניסות למבוך (השניה נמצאת בחדר #42, **החדר השחור**). על החבורה לחדור למבוך בכדי לברוח בהצלחה מהערפל האפור.

25. קבורה בחיים!

אתם שומעים יללה חנוקה, חסרת תקוה ורעש של שריטה עמומה. נדמה שהם מגיעים ממתחת לאבני הרצפה במערב בית התפילה.

מאדלין אמבר (מגדלן ד'אמברוויל) (דרג"ש 9; לוחם 8; נק"פ 36; הת 1; נזק 1–8+1; תנ (12) מ'; ניצל לוחם 8; מר 10; נט רשע) קבורה כאן. היא נפלה לתרדמה עמוקה, מצב הדומה למות, ונקברה ע"י אחיה התמהוני צ'ארלס אמבר (צ'ארלס ד'אמברוויל), אשר חשבה למתה. כעת היא מנסה בטרוף לחפור את דרכה החוצה מקברה. אם החבורה תציל אותה, היא תהיה מספיק אסירת תודה בכדי לסייע להם (כל עוד הם בבית התפילה). לרוע המזל, היא תתקוף את אחיה צ'ארלס, ברגע שתראה אותו, אם החבורה תתקל בו (ראה חדר #30, **ספרית בית התפילה**).

26. א'-ה' תאי נזירים

כל חדר הוא תא מרוהט בדלילות. יושבים על קרש העץ, שמשמש כמיטה בכל תא, שלושה זומבים לבושים בגלימת נזירים בצבע אמבר (דרג"ש 8; קב"פ 2; נק"פ 9 כל אחד; הת 1; נזק 1–8; תנ (12) מ'; ניצל לוחם 1; מר 12; נט רשע). הזומבים יתקפו, כמובן, כל מי שיראו אלא אם כן יגורשו ע"י כהן. ברגע שהזומבים יתקפו בחדר אחד, כל שאר הזומבים יבואו לעזרתם משאר התאים.

27. חדר התייעצות

עשרה כסאות מסודרים בחצי מעגל סביב שולחן כתיבה וכסא. ישובים בכל אחד מאחד-עשר הכסאות, שלדים לבושים בבגדי נזיר בצבע אמבר.

הדמויות בכסאות סביב שולחן הכתיבה הן שלדים (דרג"ש 7; קב"פ 1; נק"פ 5 כל אחד; הת 1; נזק 1–6; תנ (6) מ'; ניצל לוחם 1; מר 12; נט רשע), אשר יתקפו ברגע שיראו את החבורה. הדמות בכסא מאחורי שולחן הכתיבה היא גולם עצם (דרג"ש 2; קב"פ 8;

נק"פ 36; הת 4; נזק 8–1 כל אחת; תנ (12) מ'; ניצל לוחם 4; מר 12; נט ניטראלי), אשר גם יתקוף ברגע שיראה את החבורה. קשה להבחין בין גולם העצם לבין שלד עד שהוא תוקף, מכיון שידיו הנוספות מוסתרות ע"י הגלימה ושולחן הכתיבה. סביב צוארו של הגולם תלוי מפתח כסף מקושט, ששווי 500 פ"ז, ניתן לפתוח בעזרתו את שער הכסף לאברויגץ **במבוך (חלק 6)**.

28. חדר השינה

בזמן שהחדר נראה כחדר שינה לכהן, הוא מרוהט בפאר רב מהרגיל. נראה שהחדר ריק.

פרט לרהיטים, אכן החדר ריק.

29. מחסן שרידים

*חדר זה נראה כמחסן לפריטים אופייניים לכהן.

חקירה מדוקדקת תגלה חורים בתקרה. החורים בקוטר של 30 ס"מ ועומקם 2 מ' לתוך התקרה.

חור #1 מסתיים בכוורת דבורים רצחניות עם 6 דבורים רצחניות (דרג"ש 7; קב"פ 1/2; נק"פ 1; הת 1; נזק 3–1 + מיוחד; תנ (15) מ'; ניצל לוחם 1; מר 9; נט ניטראלי), 4 דבורים רצחניות גדולות (קוביות פגיעה 1; 5 נקודות פגיעה כל אחת), ומלכת דבורים (קב"פ 2; נק"פ 9) אשר יכולה לעקוץ שוב ושוב בלי למות.

חור #2 נגמר בשק מלא ב–1000 פ"ז.

חור #3 נגמר בשלפוחית מלאה במים.

חור #4 נגמר בקן של קוקטריס (דרג"ש 6; קב"פ 5; נק"פ 23; הת 1; נזק 6–1 + התאבנות; תנ (9) מ' תעופה (18) מ'; ניצל לוחם 5; מר 7; נט רשע).

לא ניתן להגיע לקצה החורים עם היד, מאחר וקצה החור רחוק מדי. תקיעת מקל או חנית בחורים תעורר את הדבורים, תפרוץ את שק הכסף, תפוצץ את השלפוחית מלאת המים, או תפיל את קן הקוקטריס (אלא אם כן החבורה, לדעת שה"מ, זהירה במיוחד). המים שנופלים ומטבעות הכסף לא מזיקים. הדבורים והקוקטריס יתקפו.

30. ספריית בית התפילה

ברגע שאתם עומדים לפתוח את הדלת אתם שומעים קול קורא בלחש: "אנא היו בשקט. אני לא יכול לסבול רעשים!"

צ'ארלס אמבר חי בספריה. צ'ארלס (דרג"ש 9; קוסם 9; נק"פ 18; הת 1; נזק 4–1 + לחשים; תנ 12; ניצל קוסם 9; מר 8; נט רשע; כח 9; תבונה 16; חכמה 10; זריזות 10; כושר 7; כריזמה 11) רגיש מאוד לכל התחושות ואינו יכול לסבול רעשים מעל לחישה, תאורה חזקה מצללים, כל טעם פרט לטעם טפל, ריחות רגילים, או שיגעו בו בכל דבר פרט למשי חלק ביותר. הוא מאמין שהוא השתגע, כמו מרבית בני משפחת אמבר, מכיון שהוא מוכן להשבע שהוא שומע את אחותו המתה קוראת לו מקברה.

צ'ארלס אינו משוגע. אחותו לא מתה והיא באמת קוראת לו, שישחרר אותה מקבורתה בטרם עת (ראה אזור #25, **קבורה בחיים!**). אם החבורה שחררה את מאדלין אמבר, היא תתקוף את אחיה ברגע שתשמע את קולו (בהנחה שהיא עדיין עם החבורה, כמובן).

אם החבורה התעלמה ממאדלין אמבר (דרג"ש 9; לוחם 8; נק"פ 36; הת 1; נזק 8–1 + 1; תנ (12) מ'; ניצל לוחם 8; מר 10; נט רשע), הם ישמעו רעם מרוחק ומיד לאחר מכן היא תפרוץ לחדר.



שערה יהיה מפוזר, בגדיה האפורים קרועים, ציפורניה שבורות וידיה אדומות מהמאמץ לחפור החוצה. מאדלין איבדה לגמרי את שפיותה, ותחילה תתקוף את אחיה ולאחר מכן כל אחד בסביבתה. היא תתקוף כמו שיכור–קרב עם החרב שעמה נקברה.

למרות שצ'ארלס רגיש יותר לתחושות, הוא בדרך כלל מצליח להתגבר על נכונתו ולהלחם רגיל. לחשיו הם:

רמה ראשונה: חושך, עצירת פתח, הרדמה.

רמה שניה: גילוי הנעלם, העלמות מעין, חזיון תעתועים.

רמה שלישית: ביטול קסם, מאחז איש, זיוונית.

רמה רביעית: קיר קרח, עין הקוסם.

רמה חמישית: הנפשת מתים.

צ'ארלס עונד **טבעת שנוי לחשים** עם שמונה טעינות. החדר גם מכיל תיבה מעץ תחת מפת שולחן ישנה, שמכילה את **מגן +1** המלחמה הישן של מאדלין, 10,000 פ"נ ו–5000 פ"ז.

31. חדר הבגדים

אתם פותחים את הדלת ורואים מספר גלימות כהנים לכאורה ריקות, רוקדות ריקוד מוזר שחוזר על עצמו סביב עיגול צבוע על הרצפה בצבע אמבר.

הגלימות הן גלימות ריקות שהונפשו בצורה קסומה. הריקוד היה פעם חלק מטקס של משפחת אמבר. המשמעות מזמן נשכחה, אך בני משפחת אמבר משועשעים מלראות את הגלימות ממשיכות לרקוד.

32. קדש הקדשים

אדם לבוש בשריון לוחות מזהב וגלימה בצבע אמבר, עונד צלב מאמבר סביב צוארו, כורע ברך בפני מזבח מזהב. ברגע שהדלת נפתחת הוא מסתובב ושואל בקול מנומס: "האם אני יכול לעזור לכם?"

האיש הוא סימון אמבר (סמון ד'אמברוויל) (דרג"ש 2; כהן 14; נק"פ 37; הת 1; נזק 6–1 + לחשים; תנ (12) מ'; ניצל כהן 14; מר 10; נט רשע; כח 12; תבונה 16; חכמה 18; זריזות 11; כושר 9; כריזמה 13) ואין לו כל כוונה לעזור לחבורה. הוא מושחת ומרושע. סימון לא יתקוף את החבורה בתחילה, אלא יחכה עד שירכוש

יתרון כלשהו, כגון הפתעה או אמון החבורה, ואז יתקוף. הוא ערמומי ושנון. הוא מעדיף לתפוס את החבורה כאשר הם לא על המשמר. הוא יחייך וישחק את תפקיד הדואג עד שחשדות החבורה יגוזו, ואז הוא יתקוף. לחשיו של סימון הם:

רמה ראשונה: גרימת פצעים קלים 2X, גילוי קסם, חושך, גרימת פחד.

רמה שניה: דע נטיה, מאחז איש, שקט רדיוס 5 מ', הקסמת נחש, צרה.

רמה שלישית: חושך תמידי, גרימת מחלה 2X.

רמה רביעית: גרימת פצעים קשים 2X.

רמה חמישית: מגיפת חרקים, משימה 2X, אצבע המוות.

לסימון יש את הפריטים הקסומים הבאים: שקוי של שליטה בצמחים, טבעת הגנה 1+, מטאטא תעופה ומקל נחש. המזבח רק מצופה זהב, אבל עדיין שווה 2000 פ"ז.

אם סימון יטיל על מישהו לחש משימה, המשימה תהיה למצוא את קברו של סטבן אמבר. סימון הוא חבר של צ'ארלס אמבר, אשר מנפיש מתים כדי שסימון יוכל להשתמש בהם כנוכחי בית התפילה.

33. חדר עליית המקהלה

רב חדר עליית המקהלה מלא בפסלים אשר פיותיהם פעורים לרווחה. לפסלים אין כל דמיון למשפחת אמבר. לאורך הקיר הדרומי נמצאים הקלידים של האורגן. אתם לא רואים את צנורות האורגן.

88 הפסלים הם קורבנות של משפחת אמבר. הפסלים היו פעם אנשים רגילים בעלי יכולת שירה. בני אמבר הפכו את הזמרים לפסלים ואז הנפישו את פסלי האבן. כאשר אחד הקלידים באורגן ילחץ, אחד הזמרים ישיר תו אחד. בני אמבר יכולים אם כך לנגן שירים שלמים עם מקהלת האבן. פרט לקלידים ולמקהלה החדר ריק.

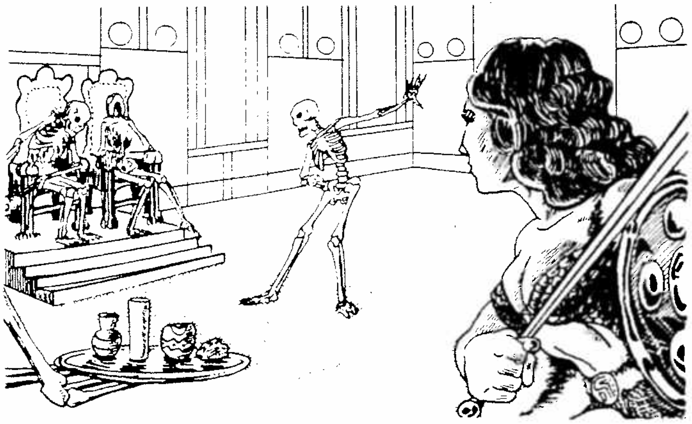
חלק 5 : אגף מזרחי

34. חדר כסא המלוכה.

הקירות בחדר זה מצופים בפסיפסים המתארים סיטואציות מחצר המלוכה. הרצפה עשויה משיש מבריק. שני כסאות מלוכה מוגבהים על במה. בקצה המזרחי של החדר שטיח מקטיפה פרוש מהדלתות הכפולות עד לכסאות המלוכה. דמות שלדית יושבת בכל כסא מלוכה. השלדים לבושים בקטיפה רקובה. בידי שלד אחד אלת-ברזל משובצת באבנים טובות. עשרים שלדים נוספים עומדים על המשמר, עשרה לאורך הקיר הצפוני ועשרה לאורך הקיר הדרומי. השלדים לובשים שריון חלוד ונושאים גרזנים ארוכים (הלברדים) עם להבים חלודים. תריסר שלדים נוספים, לבושים בבגדי חצר מלכות רקובים, עומדים לפני כסאות המלוכה.

השלדים הם כל מה שנשאר מהכתרתו של הנרי אמבר (הנרי ד'אמברוויל). עצמות השלדים הותכו באסון כך שהם ניצבים בתנוחות זקופות, קידה בפני המלוכה, גברת הנשענת הצידה כדי לרכל, וכדומה.

החורבן נגרם מקללה של הנסיך סטבן אמבר. הנסיך נרצח ע"י אחיו הנרי ואשתו של סטבן הנסיכה קטרין (קטרין ד'אמברוויל), או כך הם חשבו. כאשר הפושעים היו בטוחים שהנסיך סטבן מת, והיו מוכנים לגזול את מקומו החוקי בעזרת נסיכי גלאנטרי, הם קיימו את ההכתרה הזו; ואז האסון הכה.



הנסיכה קטרין, קוסמת מרמה 13, הוזהרה ע"י חזיון, שניות לפני שהאסון הכה. היא הצליחה להציל את עצמה ע"י הטלת מיכל קסם לתוך כסא מלכותה. מאחר ודבר לא שרד מהאסון, היא נטושה בכסא המלוכה מאז. היא תנסה לקחת בעלות על כל אחד שיכנס לחדר (גלגל באקראי כדי לקבוע איזו דמות). הנסיכה קטרין רשעית ובלתי שפויה עקב מצבה ללא גוף הממושך.

יש רק סכוי של 50% שבתור הראשון, שבו היא נוטלת בעלות על גוף, שגוף זה יהיה בשליטתה, מכיוון שהיא הייתה מחוסרת גוף זמן רב כל כך. כל תור לאחר מכן, הסכוי לשליטה על הגוף גדל ב-10%, עד שהגוף בשליטה או שנשמתה של קטרין מושמדת. ברגע שגוף בשליטתה, קטרין יכולה להשתמש בגוף כדי להטיל לחשים ולתקוף. לחשיה הם:

רמה ראשונה: גילוי קסם, עצירת פתח, אור, קריאת שפות.

רמה שניה: גילוי הנעלם, תע"ח, פריצה, ריחוף.

רמה שלישית: תאוצה, מאחז איש, זיוונית, העלמות מעין רדיוס 3 מ'.

רמה רביעית: בלבול, דלת מימדית, שנוי אחר.

רמה חמישית: הנפשת מתים, מאחז מפלצת.

רמה שישית: לחש מוות, הסרת אילוץ, מהלך בלתי-נראה.

בתא סודי בחלק האחורי של כסא המלוכה שלה (מוגן ע"י מלכודת חץ מורעל), ישנם תכשיטי הכתר של קטרין; 7 יחידות תכשיטים תואמות בשווי כולל של 12,000 פ"ז.

35. חדר נשפים

הרצפה בחדר גדול זה מרוצפת עץ. האקוסטיקה בחדר מצוינת. במרכז הקיר הצפוני ישנה מרפסת. אתם מבחינים במספר כלים מוסיקליים מונחים על המרפסת. מנברשת גדולה במרכז החדר מתנדנדת דמות קטנה, שעירה, מעוותת לבושה בבגדי ליצן חצר. היא מחזיקה את הקצוות של שלוש שרשראות ארוכות. השרשראות מחוברות לקולר מברזל סביב צווארם של שלושה קופים עם פרווה לבנה, שעומדים על הרצפה.

הדמות בלבוש ליצן החצר היא קוף קטן (פטי-סינג'), אשר היה ליצן חצר לסטבן אמבר. משפחת אמבר לעגה לקוף-קטן ללא הרף מאחר והוא איש קטן, שפוף, בעל ידיים ארוכות מהרגיל ושעיר, כך שבמידה מסוימת הוא באמת דומה לקוף. אבל, למרות שגופו היה משונה, קוף-קטן היה בן-אדם, והוא הסתיר את גאותו ואת תאותו לנקמה. הוא העביר את זמנו, בלימוד ספרי הקסם של משפחת אמבר ובהסתכלות על טקסי הקסם שלהם, עד שהוא שלט בשני לחשים: שנוי צורה אחר והקסמת מפלצת. קוף-קטן השתמש בקסמים אלה כנקמה נגד שלושת בני משפחת אמבר שהציקו לו במיוחד. שלושת אלה שונו לקופים לבנים ואז הוקסמו כדי לשרת את קוף-קטן.

נקמתו של קוף-קטן שעשע את סטבן אמבר, והוא הפך את הלחשים של שנוי צורה והקסמה לקבועים. למרות שהרבה

מבני המשפחה דרשו את מותו של קוף-קטן, סטבן החליט על עונש אחר. קוף-קטן (דרג"ש 9; קב"פ 1; נק"פ 5; הת 1; נזק 1-4; תנ (12) מ'; ניצל לוחם 1; מר 9; נט ניטראלי) קולל כך שהוא ימות אם יעזוב את חדר הנשפים. סטבן סיפק לליצן מספר שקויי אריכות ימים (רק אחד נשאר) ושק של מזון בלתי נדלה, חפץ קסום שמספק מזון ומים לארבעה בני-אדם (או במקרה זה בן-אדם אחד ושלושה קופים) פעם ביום.

קוף-קטן יתקוף רק אם מסיבה כלשהי, הוא יחשוב את אחד מבני החבורה לאמברי (לדוגמא, אחד מבני החבורה לובש בגדי אמבר גנובים). הוא ישתמש בשני לחשיו לפני שיתקוף עם פגיונו. אחרת, שה"מ צריך לגלגל את תגובתו של קוף-קטן לחבורה בצורה רגילה (כפי שמומלץ במו"ד חוקים למתחיל).

36. ספריה

החדר הוא ללא ספק ספריה. על הקירות ישנם מדפים מלאים בספרים ומגילות. מישהו יושב בכסא מרופד מעור, במרכז החדר, קורא ספר. למרות שיש לו גוף של אדם, ראשו הוא של כלב קולי גדול. סביב צווארו ישנה משרוקית קטנה בצבע אמבר.

האיש הוא קלוד אמבר (קלוד ד'אמברוויל) (דרג"ש 3; לוחם 10; נק"פ 56; הת 1; נזק 2+8-1; תנ (6) מ'; ניצל לוחם 10; מר 10; נט צדיק; כח 16; תבונה 18; חכמה 10; זריזות 14; כושר 13; כריזמה 15). הוא לובש שריון לוחות תחת גלימתו. קלוד הוא בן משפחה יוצא דופן. לא רק שהוא בחר ללמוד משפטים, הוא מנסה ללא הרף לגרום לשאר בני המשפחה לשפר את דרכיהם. קלוד עדין, אלא אם כן הוא מעורר ע"י אי צדק. למרות שהוא מבחין במגרעותיהם של בני אמבר, הוא נשאר נאמן.

סביר להניח שקלוד לא יתקוף את החבורה אלא אם כן הוא מאויים על ידה. לפני קרב, הוא ישרוק במשרוקית. קלוד הוא מנהיגם של הלופינים בחדר #44, חדר השינה. הם יבואו לעזרתו אם הוא מותקף, כפי שהוא יבוא לעזרתם אם הם מותקפים.

חיפוש מדוקדק בחדר יגלה ששלוש מהמגילות הן בעלות ערך. קלוד ירשה לחבורה לחפש בחדר בתנאי שהם יפקידו בידיו 5000 פ"ז, למקרה שהם ימצאו דברי ערך (אשר, ככלות הכל, שייכים למשפחת אמבר).

מגילה #1 מגילה מקוללת אשר הופכת את הקורא בה לכלב (ניתן להציל).

מגילה #2 מגילה של קוסם / אלף עם חמישה לחשים: אתר חפץ, כדור-אש, קיר קרח, סופת קרח, קיר אש.

מגילה #3 פיסת קלף אשר מסבירה כיצד להמלט מהערפל האפור.

במגילה השלישית כתוב:

לאלה שרוצים להשתחרר:

הסוד אשר ישבור את הקללה סביב טירת אמבר, ויפזר את הערפל האפור, חרוט על הצד הפנימי של המכסה בקברו של סטבן אמבר. בכדי לזמן את ארונו של סטבן אמבר מעבר לזמן ולחלל, דרושים ארבעה חפצים קסומים. את ארבעת החפצים, החרב הקסומה של סילייר, המראה מוקפת הצפע, הטבעת אל אייבון, ושקוי של מסע בזמן, ניתן למצוא באברויג'ן, מולדתנו הישנה. הצמד טבעת לזנב הצפע. מרח את החרב בשקוי. נפץ את המראה עם החרב, וקברו של סטבן אמבר יופיע.

חפשו תחילה את השער של מפתחות הכסף.

(בכתב יד שונה בתחתית המגילה מופיעים הרישומים הבאים:)

סילייר - החרב הקסומה - ספורה? מאלאצ'י?
ויונס - המראה מוקפת הצפע - גאספאר דו נור.
פריגון - הטבעת של אייבון - לוק לה שודראוניה.
לה היבו? קסימס? - שקוי מסע בזמן - אוזאראק? ג'האן? מוריאמיס?



37. חדר שינה

החדר מכיל מיטה רגילה אחת ורהיטים אופיניים לחדר שינה. נראה שהחדר ריק.

פרט לרהיטים החדר ריק.

38. חדר קלפים

הקירות בחדר זה מצופים בעץ. הרצפה מכוסה בשטיח קטיפה שעירה. מספר שולחנות קלפים וכסאות מעץ מפוזרים בחדר. יושבת מאחורי שולחן במרכז החדר אישה מבוגרת לבושה כמו צוענייה. על השולחן לפניה ישנם 10 קלפים, הפוכים. הקלפים מסודרים בשתי שורות של חמישה קלפים כל אחת. ברגע שהדלתות נפתחות, האשה אומרת: "ברוכים הבאים, הכנסו, הכנסו. הקלפים יודעים הכל. הקלפים רואים הכל. הרגישו בנוח. מי יהיה הראשון שיבחר קלף? ביחרו קלף, כל קלף."

האשה היא מאדאם קאמילה אמבר (מייר קאמיי ד'אמברוויל). היא איננה בחדר למעשה. החזיון שהחבורה רואה הוא תוצאה של לחש דמות מוקרנת, ביחד עם עין קוסם כדי שמאדאם קאמילה תוכל לראות מה מתרחש. אם נוגעים בחזיון של האשה, הוא יעלם. החזיון יעלם אחרי שלושה תורים, כאשר משך זמן הלחש יגמר.

הקלפים הם מחפיסה של קלפים צבעוניים (טארות Tarot). כל הקלפים קסומים. כל דמות יכולה לקחת רק קלף אחד (אם היא רוצה בכך), ושה"מ צריך לגלגל 1ק10 כדי לקבוע את הקלף שנבחר. הדמות תווכח שהיא איננה יכולה לבחור קלף נוסף. תכונותיהם הקסומות של הקלפים נשארות, גם אם מאדאם קאמילה נעלמת. הם מאבדים את תכונתם הקסומה לאחר שהם נבחרו. 10 הקלפים, תאורם, תכונותיהם וכוחותיהם הם:

1) הירח (לה לונה) -

תאור: אדם יושב ליד עץ וכלב לרגליו. הוא מנגן בקתרוס ושר לאשה שעומדת במרפסת קרובה. סרטן מים ענק מטפס באטיות על המרפסת לכוון האשה. בשמים ירח בצורת סהר זוהר. קלף זה, כאשר נבחר, היה הפוך.

כח קסום: מי שבוחר קלף זה מאבד את שפיותו באופן זמני (אין זריקת הצלה). היא או הוא יתקפו אחד מבני החבורה באופן אקראי, וילחמו עם נשק או לחשים. אי השפיות תמשך תור אחד.

2) מלך השרביטים (לה רווה דה באטון) -

תאור: אדם בא בימים, מזוקן יושב על כסא מלכות. האיש חובש כתר ומחזיק שרביט.

כח קסום: הבוחר מקבל מתנה של מטה קסום לפי בחירת שה"מ.

3) מלכת הכוסות (לה ריין דה קופה) -

תאור: דמות מלכותית עומדת, בידה הימנית כוס ובידה השמאלית שרביט.

כח קסום: הבוחר מקבל כוס קסומה, אשר תתחמם כאשר מישהו משקר למחזיק בכוס. לכוס יש 2–5 טעינות.

4) השוטה (לה מה) -

תאור: אדם צעיר לבוש בבגדים צבעוניים של ליצן חצר משתהה לרגע בקצה צוק. האיש מחייך. הוא אינו טורח להסתכל לאן שהוא הולך.

כח קסום: על בוחר קלף זה מוטל לחש האטה.

5) משרת המטבעות (לה ואלה דה דניאה) -

תאור: בחור צעיר בלבוש של משרת מחזיק מטבע גדול. קלף זה היה הפוך כשנבחר.

כח קסום: כל המטבעות בידי בוחר הקלף פתאום נעלמים.

6) כח (לה פורס) -

תאור: אדם מרסן אריה בעזרת ידיו בלבד. לרגלי האדם מונחת אלה.

כח קסום: על הבוחר מוטל לחש כח.

7) גלגל המזל (לה ראוי דה פורטון) -

תאור: אשה מכוסת עיניים מגלגלת גלגל מזל. בראש הגלגל יושבים גבר ואשה שמחים בחלקם הטוב. בתחתית הגלגל, אדם נופל לתהום.

כח קסום: על הבוחר לגלגל 6ק2 בגלגול של 2–5 הדמות תהיה במצב של 2- בכל ההתקפות במשך 2–20 תורים. בגלגול של 6–8 דבר לא קורה. בגלגול של 9–12 הדמות תהיה במצב של 2+ בכל ההתקפות וזריקות הצלה במשך 2–20 תורים.

8) מות (לה מור) -

תאור: שלד אוחז בחרמש עומד על אדמת בור צחיחה.

כח קסום: על הבוחר להצי? נגד קרן מות או למות.

9) אביר החרבות (לה שאבאליי דה זאפה) -

תאור: אויר עם חרב אחוזה גבוה רוכב על סוס, שעומד על רגליו האחוריות. האיש לובש כובע מקושט בנוצות וגלימה אדומה שופעת. קלף זה הפוך.

כח קסום: הבוחר מקבל נשק מקולל 1+, המתאים לסוג הדמות. האוחז בנשק יתקוף ברגע שיבחין ביריבים אפשריים וימשיך להלחם עד אשר הוא או היריבים ימותו. כהן, קוסם או אלף יכולים לתקוף בלחשים, או עם נשק זה. זכור כי בעל הנשק לא יפטר ממנו מרצונו, ויעדיף אותו על נשקים אחרים.

10) הלהטוטן (לה באטליור) -

תאור: אדם חבוש בכובע רחב עומד לפני חפצים שונים פזורים באקראיות על שולחן. האדם מצביע במטה בידו הימנית לעבר השמים, בזמן שבידו השמאלית הוא מצביע לקרקע.

כח קסום: אם הבוחר אינו יכול להטיל לחשים, הוא מקבל טבעת של אגירת לחשים שאוגרים בה 4 לחשים, לבחירת שה"מ, אגורים בה (מומלץ פיתומות, פריצה, תעופה ודלת מימדת). אחרת, לא קורה דבר.

39. חדר כחול

הקירות והתקרה בחדר זה צבועים בכחול. הרצפה מכוסה בשטיח בצבע תכלת. ניחוח של ארז, כרכום וענבר אפור ממלא את החדר. החדר מכיל רהיטים שונים, כולם צבועים בכחול. נראה שהחדר ריק.

פרט לרהיטים, החדר ריק.

40. החדר הלבן

שטיח לבן כשלג מכסה את הרצפה. הקירות והתקרה צבועים בצבע שנהב. אתם יכולים להריח ניחוח של יסמין, ג'ינסנג ושורש הדודא. הרהיטים הלבנים מכוסים שכבת כפור. הטמפרטורה בחדר מתחת לאפס. לטאה לבנה, ענקית, בעלת שש רגליים נועצת בכם עיניים.

הלטאה היא סלמנדרת כפור• (דרג"ש 3; קב"פ 12•; נק"פ 50; הת 5 + מיוחדת; נזק (4#) 1–6/12–2+8–1; תנ (12) מ'; ניצל לוחם 12; מר 9; נט רשע). ערומים בפינת החדר, מתחת שכבת שלג, 6000 פ"כ ו-8,000 פ"ז.

41. החדר הירוק

הקירות והתקרה בחדר זה צבועים ירוק. שטיח בצבע הברקת מכסה את הרצפה. החדר ריק מרהיטים. ניחוח של ורדים ומוסק ממלא את החדר. גבר ענק עומד במרכז החדר. עורו של הענק ירוק בהיר. שערו וזקנו הארוך והלא מסורקים בצבע ירוק כהה. הוא אוחז בחרב דו-ידנית. חרב רגילה נמצאת בחגורתו סביב מותניו. הוא לבוש בגדי עור בצבע ירוק.

האיש חוסם את הדלת השניה בחדר. האיש הירוק יגיד לחבורה, שהדרך היחידה לעבור היא על ידי כריתת ראשו. הוא יציע להם את חרבו הדו-ידנית (הנשק היחיד שיכול לפגוע בו). אם דמות תקח את החרב, תתקוף את האיש הירוק ותגלגל 16 בלי תיקונים או יותר, היא תכרות את ראשו של הענק. בינתיים הענק יתקוף את האוחז בחרב הדו-ידנית, כמו מפלצת בעלת 8 קוביות פגיעה, ויגרום 3+8–1 נקודות נזק. החבורה יכולה להסתובב לאחור ולחזור, אבל עליהם להלחם באיש הירוק בכדי להשתמש בדלת השניה. האיש הירוק חסין לכל הלחשים. ניתן לפגוע בו ולהרגו רק על ידי כריתת ראשו בעזרת החרב הדו-ידנית, אחרת, לא ניתן לגרום לו כל נזק. חרבו הדו-ידנית לא תפגע באחר פרט לעצמו.

42. החדר השחור

צבע שחור מכסה את הקירות והתקרה בחדר זה. שטיח שחור מכסה את הרצפה. ניחוח של שכרון, חלתית ושורש היחנון ממלא את החדר. כל הרהיטים בחדר מצופים לכה שחורה. נראה שהחדר ריק.

בדיקה מדוקדקת של החדר תגלה, כי בזמן שהחדר ריק ממפלצות ואוצרות, השטיח מסתיר דלת סתרים בפינה הצפון מזרחית המובילה למעבר תת-קרקעי לחדר 46, ריבוע האותיות הקסומות (בחלק 6, המבוך).

43. החדר האדום

שטיח אדום כדם מכסה את הרצפה. הקירות והרצפה נצבעו בשני. ניחוח של גופרית, בנזואין וחלבלוב ממלא את החדר. הרהיטים בחדר מצופים לכה אדומה. גבר גדול עומד במרכז החדר. לאיש עור בצבע שני ושיער צהוב. הוא לובש שריון אדום-זהב. מגינו זוהר כמו השמש.

איש זה שייך לאחות השמש (דרג"ש 0; קב"פ 12; נק"פ 54; הת 1; נזק 1-8+3; תנ 40 (12) מ'; ניצל לוחם 12; מר 9; נט רשע; לפרטים נוספים ראה חלק 9, מפלצות חדשות).

תיבה אטומה מברזל רותחת מכילה בריכת זהב מותכת; כאשר קרה (מוצקה), היא שווה 5000 פ"ז. האיש משרת את קלוד אמבר בתמורה לעזרה, שקלוד העניק בעבר בהריגת אפריטי רשע.

44. חדר שינה

בחדר זה ישנם שמונה יצורים עם גוף אדם וראש כלב.

היצורים הם לופינים (דרג"ש 6; קב"פ 2; נק"פ 9 כל אחד; התקפות 1; נזק 1-8; תנ (12) מ'; ניצל לוחם 2; מר 9; נט רשע; לפרטים נוספים ראה חלק 9, מפלצות חדשות). הלופינים מונהגים על ידי קלוד אמבר (חדר #36) ויחושו לעזרתו, אם הוא יזדקק להם. הם מגינים על תיבת אוצר המכילה 7000 פ"ז, מטה כדורי אש (6 טעינות) וגלימת העתקה.

45. חדר כניסה

חדר זה הוא טרקלין המוביל החוצה. אתם מבחינים בכך שהערפל האפור עדיין מקיף את הטירה. בחדר נמצאים שישה אנושיים בגובה מטר עם עור ירוק בצקי, עיניים גדולות עגולות ואוזניהם מחודדות.

האנושיים הם גרמלינים (דרג"ש 7; קב"פ 1**; נק"פ 5 כל אחד; הת מיוחדת; נזק מיוחד; תנ (12); ניצל אלף 1; מוראל 12; נט רשע; לפרטים נוספים ראה חלק 9, מפלצות חדשות). הם יצורים קפריסיים עם חוש הומור מרושע. ברגע שהחבורה תפתח את הדלת הגרמלינים יתקפו על ידי הקרנת תחום השפעת הרשע שלהם ברדיוס של 6 מ'. מי שלא יציל נגד לחשים כל סיבוב, יגלה כי הכל משתבש. הילת רשע זו יכולה לגרום למכשירים מכניים לא לפעול, אבזמי חגורה יפתחו, או ראשי גרזן יפלו, הכל ברצון הגרמלינים. כל התקפה על גרמלין שמחטיאה עלולה לפגוע בתוקף; שה"ם צריך לגלגל לפגיעה. כל לחש המוטל על הגרמלינים ישפיע על המטיל, אם הצלה נגד לחשים נכשלת. קסמם של הגרמלינים יותר עליז מקטלני.



חלק 6 : המבוך

46. ריבוע אות קסומה

רשת של ריבועים גדולה צוירה על רצפת חדר זה. הרשת באורך ורוחב 5 ריבועים בגודל 3x3 מ', וביחד 25 ריבועים. אות ענקית אחת צוירה במרכז כל ריבוע. יש דלת בצד השני של החדר, אך בכדי להגיע אליה עליכם לדרוך על חלק מהריבועים המצויירים.

הרשת היא "ריבוע אות" קסום. שים לב כי האותיות ברשת יוצרות חמישה שמות, שניתן לקרוא מימין לשמאל, משמאל לימין, מלמעלה למטה או מלמטה למעלה. כל שם של חמש אותיות הוא שמה של רוח קסומה עם כוחות מיוחדים. ניתן להשתמש בריבוע האות כדי לבקש את עזרת אחד הכוחות או את עזרת הקסם הבסיסי של ריבוע האות עצמו.

אם דמות הולכת על ריבוע האות בלי לאיית אחד מחמשת השמות, או עומדת על אחת האותיות, דמות זו תהיה מושפעת מכוחו של ריבוע האות - סהרוריות.

סהרוריות: כל דמות הסובלת מסהרוריות תתנהג באופן רגיל, פרט לזמן בו הירח מלא, במולד הירח, ברבעו האחרון או הראשון. כאשר הירח מלא הדמות תהפך לאלימה ותתקוף אחרים ללא כל סיבה נראית לעין, או תשב ותבהה בירח ללא הרף ואולי תילל. במולד הירח, ברבעו הראשון או האחרון, הדמות תהיה מדוכאת ופראנואידית, תאמין כי חברים טובים הם אויבים קטלניים.

אם דמות תחצה את ריבוע האות ותדרוך על חמש אותיות בסדר שתאיית את אחד מחמש שמות הרוחות, הדמות תהיה מושפעת מכוחות הרוח. ניתן לזמן את שמה של רוח רק פעם אחת, לאחר מכן דמויות אחרות יכולות לחצות את ריבוע האות על-ידי איות אותו שם מבלי שתושפענה. ההשפעות של כל שם הן:

גוהאן : לדמות מתווספות 1-3 נקודות חכמה (לא ניתן להעלות מעל 18).

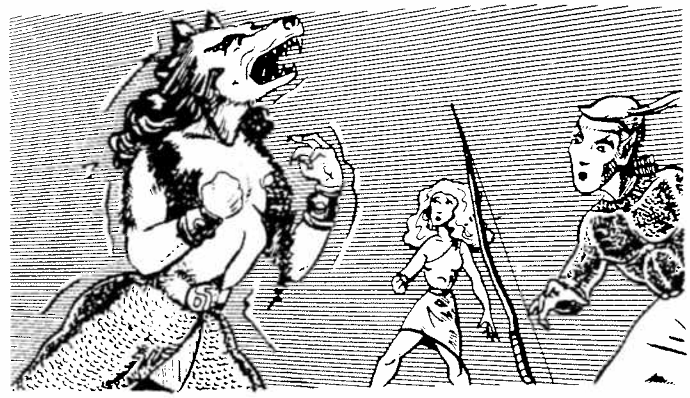
ורארא : הדמות זוכה ב-2+ על כל גלגולי הצלה.

האסאה : הדמות מתעוורת.

ארארו : הדמות הופכת לאדם-זאב ועל שליט המבוך לשלוט בה.

נאהוג : לדמות מתווספות 1-3 נקודות כריזמה (לא ניתן להעלות מעל 18).

שים לב: את כל ההשפעות השליליות של ריבוע האות הקסום ניתן להסיר בעזרת לחש הסר קללה.



47 א'-ד'. תאים

אתם רואים ארבעה תאי צינוק. שלושת קירות התא עשויים מאבן. הקיר הקדמי עשוי סורגי ברזל. באחד התאים אתם רואים אדם עם שיער ארוך, אוחז במברשת ודלי צבע. הוא מכורבל באחת מפינות החדר, בוהה ללא הרף בתמונה מציאותית מאוד של הירח על הקיר האחורי של תאו. בתא אחר אתם רואים איש גדול עם ראש של שור. נראה כי שני התאים האחרים ריקים.

האיש עם המברשת נמצא בתא 47ב'. הוא גאסטון אמבר (גאסטון ד'אמברוויל) (דרג"ש 9; קוסם 9; נק"פ 33; הת 1; נזק 1-4+1; תנ (12) מ'; ניצל קוסם 9; מר 6; נט ניטראלי; כח 10; תבונה 16; חכמה 7; זריזות 11; כושר 12; כריזמה 11), אשר נלכד בריבוע האות הקסום. הוא סהרורי אשר שכח את כל לחשיו. הוא נלחם עם פגיון המוסתר בדלי. כל מי שהפך לסהרורי כתוצאה מריבוע האות הקסום יכנס לחדר ויצטרף לגאסטון. הדלת לא נעולה.

תא 47א' איננו ריק למעשה. הוא מכיל מהלך בלתי-נראה (דרג"ש 3; קב"פ 8*; נק"פ 36; הת 1; נזק 4-16; תנ (12) מ'; ניצל לוחם 8; מר 12; נט ניטראלי), אשר יתקוף כל מי שיכנס לתא, ויפתיע את הקורבן בגלגול של 1-5 (ק6). לאחר הסיבוב הראשון, מומלץ לשה"מ לאפשר לדמויות להלחם בו עם 4- לפגיעה.

המינוטאור בתא 47ג' הוא אשלייה. תא 47ד' ריק.

48 א'. חדר מתים

מסדרון ארוך זה מאוד קר, כאילו בצורה קסומה נשארת הטמפרטורה נמוכה. על הקירות הצפוני והדרומי מסודרות שורות של דלתות קטנות. בכל קיר יש שש שורות של דלתות בגודל 1x1 מ'. פרט לכך המסדרון ריק.

החבורה תגלה, לאחר חקירה, כי על חמש מהדלתות מצוירים סימנים קטנים. כל הדלתות במסדרון נפתחות בקלות. הדלתות הלא מסומנות נפתחות לגלות גומחה של 1x1 מ' בעומק של 2 מ' לתוך הקיר. הגומחות ריקות. בגומחות מאחורי הדלתות המסומנות, לעומת זאת, יש גוויות אדם מכוסות בסדינים, גופה אחת מאחורי כל דלת מסומנת. מכל גופה נשאב הדם והמוח הוסר.

חדר זה הוא אזור אחסון לקורבנותיו של אוסף המוחות מחדר 48ב'. הגופות חסרות המוח מאוחסנות כאן, עד שניתן להיפטר מהן או להשתמש בהן למטרות מחקר.

48 ב'. אוסף המוחות

חדר זה מצויד בדומה למעבדת כימאי, למרות שרב הציוד לא נראה מוכר. ישנם מספר סכינים, מספריים ושאר כלי ניתוח. שולחן מתכת ניצב במרכז החדר. אליו קשור ברצועות גבר. ליד השולחן עומד יצור גדול, מחריד ומוזר בעל שש רגליים דמויות-סרטן. גופו הגרוטסקי והמנופח מכוסה קרום צהוב-כתום שמנוני, שממנו בולטות כמויות גדולות של מחושים, ארבע עיניים צהובות, ופה מבחיל, מלא שיניים בחלקו העליון. מעל עיניו ממיתות הרעה, ישנם חמישה גושים. מפלצת מוזרה זו היא נה-ת'אלגו, או אוסף מוחות (דרג"ש 2; קב"פ 10*; נק"פ 55; הת 1 + לחשים; נזק 1-10 + לחשים; תנ (18) מ'; ניצל לוחם 10; מוראל 10; נטייה רשע; לפרטים נוספים ראה **חלק 9, מפלצות חדשות**). בשלב מסוים במשך מסעותיה של טירת אמבר דרך זמן וחלל, היצור הצליח לחצות את מחסום המימד, ולהשתכן בטירה. חדר זה משמש כאזור מגוריו ומעבדתו. האיש על השולחן מת, דמו נשאב וחלקה העליון של גולגלתו נחתך. יצור זה אוסף מוחות על-ידי בליעת מוח שהוסר; המוח נע לנרתיק בתוך ראשו. הוא יכול לאסוף עד 12 מוחות. אם מטרידים את אוסף המוחות בזמן תהליך אסיפת מוח, הוא יתקוף בזעם כל פולש. חמשת הגושים מעל עיניו מעידים על המוחות שהוא כבר גנב. עבור כל מוח שהוא אוסף, היצור זוכה ביכולות להטיל לחש קוסם אחד מדרגות 1-3. הלחשים שהוא יכול להטיל הם:

דרגה ראשונה: הקסמת איש, קליע קסם.
דרגה שניה: ריחוף, חזיון תעתועים.
דרגה שלישית: האצה.

בפינת החדר נמצא פח האשפה של אוסף המוחות. בתוכו נמצאים הבגדים, נשקים וציוד של קורבנותיו. רב תכולת הפח חסרת ערך, אבל חיפוש מדוקדק יגלה שבע אבני-חן בשווי 100 פ"ז בכיסים שונים, 200 פ"ז במטבעות, מגן 1+ וחרב 2+.

49. מיכלי מייגן (קסם)

חדר זה מכיל מספר קלחות ומיכלים גדולים ממתכת, חלקם מכילים נוזלים מעלי קצף סגלגלים. סמלים קסומים חרוטים על המיכלים והקלחות. ישנם הרבה שולחנות ומדפים המחזיקים צלוחיות וצפחות עם נוזלים, מוצקים ואבקות שונות. לאורך הקיר המזרחי עומדים בשורה ארבעה יצורים דמויי-אדם שקטים. כולם עירומים, אם כי שניים אוחזים חרבות קצרות. ברגע שנכנסים לחדר, ארבעת היצורים מסתערים בהתקפה.

זהו חדר יצירה למייגן (ראה **חלק 9, מפלצות חדשות**), מאחר והוא הוקדש לכך בצורה קסומה ואז צויד בחומרים והציוד הדרוש. זהו המקום בו הקוסמים רבי העוצמה של משפחת אמבר מתכננים ויוצרים סוגים שונים של מייגן. ארבעת היצורים דמויי-האדם הם בעצמם מייגן, שנוצרו לאחרונה, אחד מכל סוג: דמוס (דרג"ש 7; קב"פ 3+2; נק"פ 26; הת 1; נזק חרב קצרה 1-6; תנ (12) מ'; ניצל לוחם 4; מר 12; נט ניטראלי), היפנוס (דרג"ש 7; קב"פ 2*; נק"פ 12; הת 1; נזק **הקסמת איש**; תנ (12) מ'; ניצל קוסם 2; מר 12; נט ניטראלי), קלדרון (דרג"ש 5; קב"פ 4*; נק"פ 20; הת 1; נזק עוטף את קורבנו עם ידיו ורגליו ומחדיר חומצה ל-1-10; תנ (12) מ'; ניצל לוחם 4; מר 12; נט ניטראלי), וגאלוואן (דרג"ש 3; קב"פ 5*; נק"פ 33; הת **ברק** ל-3-18 או על-ידי נשק; תנ (12) מ'; ניצל לוחם 5; מר 12; נט ניטראלי). הם תודרכו להשאר בחדר כשומרים ולהשמיד אורחים לא קרואים.

הדמויות אינן יכולות, בשום אופן, לעשות כל שימוש בחומרים הנמצאים בחדר זה, מאחר וההרכבים הקסומים בכל שלב של היצירה, מורכבים בהרבה מתבונתם המשותפת. ישנה, למרות זאת, תיבה מברזל מונחת מתחת אחד השולחנות. בתוכה יש אבקת זהב ופלטינה בבקבוקי קריסטל בשווי 5000 פ"ז, אבנים יקרות בשווי 2000 פ"ז, ודמות אנושית קטנה מגולפת מזהב משובצת שהם שחור בשווי 800 פ"ז.

50. מעבדת אלכימיה

חדר גדול זה מצויד כמעבדת אלכימיה שלמה, עם שולחנות עץ ארוכים ואין ספור מדפי עץ מלאים בבקבוקים קטנים וכלי זכוכית: אביקים, מזקקים ומזככים.

ברגע שכל הדמויות, או ככל שהחדר יכול להכיל, נמצאות בחדר, כל הדלתות נסגרות באורח קסם וננעלות (כמו בלחש נעילת מכשף). יתדות לא ימנעו מהדלתות להסגר וכן בני חבורה שינסו למנוע מהדלתות להסגר יכשלו. רק לחש פריצה יפתח את הדלתות (אלא אם כן החבורה תחשוב על אפשרות סבירה אחרת, כגון הפיכת דלת האבן לבוץ). ברגע שהדלתות סגורות, פתחי אוורור סמויים יפתחו ויחלו למלא את החדר בענן שחור אבקתי, אשר נע כאילו היה חי. ישנם 20 פתחי אוורור במרחקים שווים ברחבי החדר. בכל סבוב שבו דמות נושמת את העשן או באה במגע ישיר אתו, הדמות חייבת להציל כנגד לחשים או ליפול בתרדמה. אין מקום בחדר להמנע מהאבק השחור. הענן האבקתי השחור הינו אבק לוטוס שחור. הלוטוס השחור הינו צמח נדיר, רעיל וקסום ביותר. אדיו יכולים לגרום למוות או לאקסטזה, בהתאם לצורת הכנתו של אבק הלוטוס השחור. הכנה אלכימית מסוימת זו (סוד של משפחת אמבר), עשוי לגרום לחלומות מציאותיים (או סיוטים) ואף יש לו את היכולת הקסומה להגשים חלומות (או סיוטים) אלה.

שה"ם יכול להמציא כל חלום, שהוא או היא רוצים, בהנתן לדמות סיכוי שווה לחלום טוב, חלום ניטראלי או חלום בלהות. שה"ם יכול להשתמש בחלק או בכל הקווים הכלליים לחלומות הנתונים מטה. ככל ששה"ם ימציא יותר פרטים נוספים, כך יהיה החלום מעניין יותר. זכור שהחלומות אינם צריכים להיות הגיוניים.

כל חלום יהפוך למציאות אם אותו אדם נכשל בהצלה נגד לחשים בפעם השניה. שאר הדמויות יראו, כמובן, רק את תוצאותיו של החלום. כל הדמויות תתעוררנה בערך באותו זמן.

הצעות לחלומות:

1) חלום שבו אל (או אלה) עם כנפיים מבקר את הדמות ומחליט לתת לדמות את מתנת התעופה. הדמות מצמיחה כנפיים ומרחפת בין העננים. הדמות תתעורר עם כנפיים אמיתיות אם ההצלה אינה נעשית.

2) חלום שבו הדמות נלכדה על-ידי עם של לטאות מוזר, ואז הוצגה לראוה בכלוב פתוח בעיר בלתי ידועה. למזלה קוסם עובר אורח ריחם על הדמות והעבירה בחזרה למקום בו החלום החל.

3) חלום בו הדמות הצילה את חייו של חצרן חשוב בגלאנטרי. החצרן התידד עם הדמות וקשר בהצלחה לטובת הדמות. הדמות מונתה ללורד או גבירה בגלאנטרי (אדמות או כסף אינם מתלווים לתואר, אך הדמות זוכה בזכות להתנהג כלורד או גבירה).

4) חלום שבו הדמות בורחת בריצה אינסופית במורד גבעה, מסלע, אשר מתגלגל לעברה. למרבה המזל הדמות מתעוררת רגע לפני שהסלע מועך אותה.

5) חלום על ארץ מוזרה שנקראת אברויגן (ראה חלק 7). הדמות תיעלם ותצא מהמשחק, אך תתעורר בקרחת יער בצידו השני של שער מפתחות הכסף, בדיוק ברגע בו תגיע החבורה ותפתח את השער.

6) חלום על התקפה פתאומית, נגדך, בזמן שאתה מהלך במבוך בלתי מוכר, ע"י גלגול אקראי אחד מהמפלצות המשוטטות, טבלה לרמות 4–5 בספר חוקי מו"ד למתקדם. נהל את המאבק בצורה רגילה.

7) חלום על משימת גבורה, מהוללת מלאה בסכנות, אשר הדמות מילאה בהצלחה. הדמות זוכה מידית בדרגת נסיון אחת (עם מינימום מספר נקודות הנסיון), אם החלום מתגשם.

8) חלום שבו כל הצמחיה בעולם, רוכשת לפתע תבונה דמונית ומתכננת להשתלט על העולם. הדמות היא היחידה שיודעת את האמת. למזלה היא מגלה חפץ עתיק, שכאשר יושמד, יחזיר את הצמחים למצבם הרגיל. לרוע המזל איש לא יאמין לסיפורה של דמות השחקן (100 נקודות נסיון בכל מקרה, אם החלום מתגשם).

9) חלום שבו מפלצת משוטטת אחת, מגולגלת באקראי מטבלת מפלצות משוטטות לדרגות 6–7, לפתע פורצת לחדר, שבו הדמות נמצאת לבד. נהל את הקרב כרגיל. אם הדמות מנצחת והחלום מתגשם, הדמות זוכה בנקודות הנסיון בנוסף לחפץ קסום אחד, שמגולגל באקראי.

10) חלום על נפילה ארוכה ונוראית, אשר מסתיימת בהתרסקות איומה (ומוות, אם החלום מתממש).

51. מאורת התולעת העצומה

אתם רואים תל של אוצר בגובה 3 מ' ברוחב 3 מ' ובאורך 12 מ' במרכז החדר. נראה כי מרבית האוצר מורכב מפיסות נחושת וכסף.

תל האוצר הוא למעשה תולעת רפש (דרג"ש 5; קב"פ 10; נק"פ 64; הת 1; נזק 2–12; תנ (6) מ'; ניצל לוחם 5; מר 9; נט ניטראלי; לפרטים נוספים ראה חלק 9, מפלצות חדשות). יצור זה מפריש רפש דביק אשר עוטף את גבו, כך שמטבעות, תכשיטים, מגינים ופריטים אחרים של אוצר נדבקים אליו, כאשר התולעת זוחלת מעל האוצר. הרפש אינו משפיע על התקפות. תולעת רפש מסוימת זו, זקנה עד כדי כך, שכל גבה מכוסה אוצר. המפלצת תמתין, עד שהחבורה תתחיל לנבור ב"ערימת האוצר", לפני שתתקוף.

תולעת הרפש תבלע את טרפה בשלמות בגלגול "לפגיעה" ללא שינויים של 18 או יותר. טרף אשר נבלע יספוג נזק של 2–12 נקודות לכל סיבוב, עד שיחולץ. האוצר מורכב מ-50,000 פ"נ, 10,000 פ"כ, 3,000 פ"ז ושריון ונשקים לא קסומים שונים.

52. שליית מפתח

במרכזו של חדר חשוף זה ישנו בור בעומק 3 מ' ממולא בנוזל. במרכז הבור צף כדור זכוכית דק. בתוך הכדור ניתן לראות מפתח גדול מכסף.

הנוזל הינו חומצה וכל אחד שנופל לבור חייב להציל כנגד קרן מוות ולא ימות. החומצה תגרום לכוויה של 1–8 נקודות נזק, אם מישהו יכניס את ידו לתוכה. כדור הזכוכית הדק יתנפץ אם לא יטופל בעדינות. אם המפתח יפול לחומצה, הוא יהרס. המפתח שווה 500 פ"ז וניתן לפתוח בעזרתו את שער הכסף לאברויגן (ראה 57).

53. שד המות

כוכב מחומש (פנטגרמה) מוקף בעיגול נצבע בלבן על הרצפה במרכז חדר זה. נר בצבע אמבר בוער בכל אחד מקודקודי הפנטגרמה. קרן צייד בצבע אמבר תלויה על וו באחד הקירות. ישנה תזוזה בחשכה במרכז הפנטגרמה ואתם רואים דמות אנושית בגובה 3 מ' מכוסה בעור אפור קשקשי עומדת שם. גופה הכחוש נטול שערות. ניבי שנהב בולטים מפיה ואצבעותיה מסתיימות בציפורני מתכת. עיניה זוהרות כשני פחמים בוערים ושתי כנפיים דמויות-עטלף צומחות מגבה.

היצור במרכז הפנטגרמה הינו שד מוות (דרג"ש 4; קב"פ 7**; נק"פ 32; הת 3; נזק 1–4/1–4 + שיתוק + 1–8–2 + רעל; תנ (9) מ' תעופה (18) מ'; ניצל לוחם 7; מר 10; נט רשע; לפרטים נוספים ראה חלק 9, מפלצות חדשות). מי שנפגע מציפורני היצור

חייב להציל נגד שיתוק או להיות משותק ל-2-8 תורים: אלה הנשכים חייבים להציל נגד רעל 2-, ולא ימותו. שד המוות יבטיח כל דבר אם החבורה תסכים לשחררו. כל שעל החבורה לעשות בכדי לשבור את מעגל הקסם הוא לזרוק על המעגל עפר, לכסותו בגלימה וכן הלאה. אם שד המוות ישוחרר הוא מיד יתקוף את החבורה, מאחר ושדי מוות אינם מכירים תודה, אלא רק רצון בלתי נשלט להשמיד. מעגל הקסם מונע משד המוות לתקוף. הכח להחזיר כל שד למקום קיומו טמון בתקיעה בקרן שעל הקיר. נותרו בה רק שתי טעינות.

54. חדר איכסון

החדר מלא במדפים מאובקים. נראה כי המדפים ריקים. לא נראה כי יש דבר אחר בחדר.

רב המדפים ריקים, אך בחלקו האחורי של אחד המדפים העליונים, ישנו קלף מגולגל מכוסה כורי עכביש. קלף זה זהה למגילה #3 הנמצאת בחדר 36, הספריה - אשר כותרתו "לאלה שרוצים להשתחרר".

55. מלונות

החדר מעוצב כמאורת כלבים. ישנן ארבע מלונות ואתם רואים ארבעה כלבי ציד בצבע אדום-חום, כל אחד בגודל של פוני.

הכלבים הם כלבי-שאול (דרג"ש 4; קב"פ 4*; נק"פ 18 כל אחד; הת 1; נזק 1-6 או נשיפת אש ל-4-24; תנ (12) מ'; ניצל לוחם 4; מר 9; נט רשע). הם יתקפו, אלא אם אחת מהדמויות לבושה בבגדי משפחת אמבר.

באחת מהמלונות יש ארבע אבני-חן בשווי 100 פ"ז, 100 פ"ז, 500 פ"ז ו-1,000 פ"ז.

56. הכניסה לארצם של הגאולים

במרכז החדר בור ברוחב 3 מ'. הבור נשמר על-ידי שישה בני-אדם דמויי-חיה נוראיים.

האנושיים הם גאולים (דרג"ש 6; קב"פ 2*; הת 3; נזק 1-3 כל אחת + שיתוק; תנ (9) מ'; ניצל לוחם 2; מר 9; נט רשע). הם שומרים על בור המוביל ללבירינט תת-קרקעי. הלבירינט מוביל, בסופו של דבר, לארץ הגאולים. בזמן שארץ הגאולים איננה מופיעה במודול זה כפי שהוא כתוב, שה"מ יכול ליצור לבירינט תת-קרקעי וממלכת גאולים כתוספת להרפתקה, אם הוא או היא רוצים בכך. בתחתית הבור (עומק 21 מ') תיבת אוצר מעץ המכילה 3000 פ"ז וחנית 3+.

57. שער מפתחות הכסף

בקיר הדרומי שער מכסף עם שלושה חורי מנעול. לפני השער ישנו אריה ענק עשוי אמבר.

האריה הענק הינו גולם אמבר (דרג"ש 6; קב"פ 10**; נק"פ 47; הת 3; נזק 2-20/2-12/2-12; תנ (18) מ'; ניצל לוחם 5; מר 12; נט ניטראלי), אשר יתקוף ברגע שהחבורה תפתח את הדלת. אם גולם האמבר יומת, הוא יתפרק לחתיכות אמבר. האמבר שווה 5000 פ"ז. בתוך גולם האמבר ישנה מגילה. המגילה זהה למגילה #3 בחדר 36, הספריה - אשר כותרתה "לאלה שרוצים להשתחרר". שער הכסף מוביל לאברויג'ן (ולבסוף לקברו של סטיבן אמבר). דרושים לפחות שלושה מפתחות כסף כדי לפתוח את השער. כל מפתחות הכסף שנמצאו בטירת אמבר ניתנים להחלפה, אך יש לסובב שלושה בעת ובעונה אחת בכדי שהשער יפתח. (יתכן ושה"מ ירצה לשנות את מספר המפתחות הדרושים לפתיחת שער הכסף אם החבורה לא מצליחה במיוחד, מאחר וחיוני, שהחבורה תפתח את השער, ותמשיך בהרפתקה באברויג'ן).

בצידו השני של השער ישנה קרחת יער לצד כביש במרכז יער עבות. ניתן לעבור את השער בכוון אחד בלבד. הוא יוביל את החבורה לאברויג'ן, אך לא יחזיר אותה לטירת אמבר. מי שנמצא בקרחת היער לא רואה את השער, והנקודה בה הוא היה אמור לעמוד הינה יער רגיל.

חלק 7 : אברויג'ן

אברויג'ן היא מחוז בעולם מקביל דומה לצרפת של ימי-הביניים. בעולם מקביל זה, קסם נחשב לעבודת אלילים רעה. כהנים אינם מטילים לחשים, ומטילי לחשים בכלל נראים חשודים. בזמן שחוקי הכנסיה אינם נכפים בקשיחות, מטילי לחשים נתונים למאסר ומשפט על-ידי האינקויזיציה (הוצאה להורג הנתונה בידי הרשויות האזרחיות). כל עוד החבורה משתמשת בלחשיה כדי לעזור מדי פעם לאזרחי אברויג'ן מבלי לפגוע, לא סביר כי בני החבורה יאסרו.

אברויג'ן מבוססת על 11 סיפורים קצרים שנכתבו על-ידי קלארק אשטון סמית. רב הסיפורים הופיעו במקור בסיפורים מוזרים בשנות השלושים. חברת CAsiana Literary Enterprises Inc., נתנה את רשותה לבסס חלק זה של ההרפתקה על סיפורי אברויג'ן של קלארק אשטון סמית (לרשימה מלאה של הסיפורים, התייעץ בביבליוגרפיה בסוף חלק 9).

מפת המרחב מייצגת את מחוז אברויג'ן. האזור סביב מחוז אברויג'ן אינו מפורט ויכול להיות כל סוג קרקע ששה"מ רוצה.

ההתקלויות בחלק זה של המודול הושארו כלליות מאחר ורובן מתרחשות בערים ודורשות יותר פרוט ומקום ממה שמתאפשר במודול זה. על שה"מ להרחיב כל התקפה לפי ראות עיניו, לתכנן דב"שים, רחובות ערים ופרטים נוספים לפי הנדרש. כאשר חוקרים את מרחבי הכבישים הראשיים, סביר יותר כי החבורה תתקל בחיות רגילות, כגון זאבים, דובים, פנתרים, נצים, נחשים וכן הלאה, מאשר במפלצות. ביבליוגרפיה של סיפורי אברויג'ן נתונה בסוף מודול זה, כך ששה"מ יכול לקבל השראה להרחבת ההרפתקות אם נדרש.

עיר הבירה והראשית באברויג'ן היא ויונס. ויונס - עיר מוקפת חומה ובה הקתדרלה והארכיבישוף של ויונס (המנהיג הפוליטי והדתי של המחוז). מחוץ לחומותיה של ויונס ישנו בית קברות גדול. באדמות הפוריות סביב ויונס יש עיירות, כפרים ופונדקים. העיר השניה בגודלה באברויג'ן היא קסימס.

לקסימס חומה קטנה מזו של ויונס ובה גר הבישוף של קסימס. העיר היחידה הנוספת באברויג'ן היא פריגון. פריגון אינה מוקפת חומה ובה מנזר. הכפרים הגדולים ביותר באברויג'ן הם תאוריין, לה היבו, סנטה זנובי, קורדליאר, מולין ולה פרנאי. לה פרנאי הוא גם שמה של טירה-שאטו. סיליר, פוספלאמס, מאלינבו וילורג'ן הן טירות הרוסות.

אברויג'ן ידועה בעיקר בשל יער אברויג'ן אשר משתרע על שני שליש משטח המחוז. נהר האיסויל זורם מילורג'ן לביצות שמקיפות את לה-היבו. ישנם שלושה אזורי אדמה חקלאית באברויג'ן סביב שלוש הערים. האזור בעל המשקעים הרבים ביותר סביב ויונס, הוא האזור הפורה ביותר ומכיל את האוכלוסיה הגדולה ביותר. כביש מוביל מויונס לקסימס; שביל עפר מוביל מקסימס לפריגון ומפריגון לויונס.

התרבות באברויג'ן דומה לזו של צרפת בימי-הביניים המאוחרים (1100-1350 לספירה). סיפורי אברויג'ן המקוריים מכסים מספר תקופות זמן שונות, אך לשם פשטות יחשבו כל סיפורי אברויג'ן כבאותה תקופה. פוספלאמס וסיליר הן שערים לזמנים מוקדמים

יותר. את קברו של סטיבן אמבר לא ניתן למצוא באברויג'ן מאחר והוא נע, ללא הרף, בזמן, חלל, ובמישורי קיום שונים.

מפלצות משוטטות

באברויג'ן משתמשים בטבלת מפלצות משוטטות מיוחדת. בדוק שלוש פעמים ביום (בוקר, צהריים, וערב) מפלצות משוטטות. התקלויות יתרחשו בגלגול של 1 או 2 ב-1ק6.

טבלת מפלצות משוטטות באברויג'ן.

גלגול קוביות	מפלצת	מספר	נתונים.
1	ג'האן מאובייסויר*	1	דרג"ש 4; גנב 14; נק"פ 46; הת 1; נזק 1–8+1; תנ 27 (9) מ'; ניצל גנב 14: מר 10; נט רשע.
2	גילס גרניאר*	1	דרג"ש 9; קוסם 6; נק"פ 15; הת 1; נזק 1–4 + לחשים; תנ 36 (12) מ'; ניצל קוסם 6; מר 8; נט ניטראלי.
3	ג'ראר דה לאוטס*	1	דרג"ש 2; לוחם 7; נק"פ 39; הת 1; נזק 1–8+2; תנ 18 (6) מ'; ניצל לוחם 7; מר 9; נט צדיק.
4	חית-אדם, אדם-זאב	2–8	דרג"ש 5; קפ"ב 4*; נק"פ 18 כל אחד; הת 1; נזק 2–8; תנ 54 (18) מ'; ניצל לוחם 4; מר 8; נט רשע.
5	מוריאמיס*	1	דרג"ש 9; קוסם 11; נק"פ 25; הת 1; נזק 1–4 + לחשים; תנ 36 (12) מ'; ניצל קוסם 11; מר 9; נט ניטראלי.
6	עובדי אלילים	3–30	דרג"ש 6; קב"פ 1; נק"פ 5 כל אחד; הת 1; נזק 1–6; תנ 27 (9) מ'; ניצל לוחם 1; מר 8; נט ניטראלי.
7	צל	1–12	דרג"ש 7; קפ"ב 2+2*; נק"פ 11 כל אחד; הת 1; נזק 1–4 + מיוחד; תנ 27 (9) מ'; ניצל לוחם 2; מר 12; נט רשע.
8	רוחות	1–4	דרג"ש 9; קפ"ב 6; נק"פ 28 כל אחד; הת 1; נזק 1–4 או מיוחדת; תנ 36 (12) מ' תעופה 72 (12) מ'; ניצל לוחם 3; מר 12; נט רשע.

*ראה תיאור להלן.

ג'האן מאובייסויר – תכונות: כח 16, תבונה 13, חכמה 17, זריזות 18, כושר 14, כריזמה 15. ג'האן הוא נושא כליו ושותפו של אזדארק, קוסם שחור, אשר רימה כדי להתמנות לבישוף של קסימס. ג'האן מאובייסויר גנב ורוצח. הוא ערמומי, בוגדני וחסר כל ערכי מוסר. ג'האן יעשה הכל בכדי לשמור על סודו של אזדארק. הוא יתכחש לידע אודות שקוי **מסע בזמן**, אך ינסה להחדיר את השקוי ליין החבורה כדי להפטר מהם. אם מישהו מהחבורה ישתה את השקוי, הוא יוחזר לעבר ויהיה חייב לבקר את מוריאמיס כדי לחזור.

ג'האן מעדיף הונאה על אלימות, ורמאות על לחימה. הוא גם משתמש בשמות סיאור דה סאמאו ומלצ'ייר. ג'האן ואזדארק יכולים לנוע קדימה ואחורה בזמן. שניהם בני מאות שנים, למרות שאינם נראים זקנים. לג'האן תכונות של גנב מרמה 14. הוא לובש שריון עור ומשתמש בחרב קצרה ופגיון.

גילס גרניאר – תכונות: כח 10, תבונה 16, חכמה 7, זריזות 11, כושר 12, כריזמה 10. גילס מכשף, אשר מתמחה בערוב שיקויים, במיוחד שיקויי אהבה. בדרך כלל הוא אינו עוסק במגיה שחורה, אך אין הוא מתאמץ במיוחד להמנע ממגיה שחורה. גילס רצח את אשתו סבינה בהתפרצות של זעם, וכעת, המרכיבים בהם הוא משתמש ליצירת שיקויים מקוללים. הוא מסוגל ליצור כל אחד מהשיקויים השכיחים תמורת מחיר מתאים. מכל מקום, קיים סכוי של 50% שהשקוי שהוא מוכר יהיה בעל השפעות מזיקות, יגרום לדבר ההפוך מהמצופה או יהיה רעיל. לחשיו הם:

דרגה ראשונה: גלוי קסם, קריאת שפות.
דרגה שניה: גלוי בלתי-נראה, איתור עצם.
דרגה שלישית: מאחז איש, ברק.

ג'ראר דה לאוטס – תכונות: כח 17, תבונה 19, חכמה 14, זריזות 16, כושר 13, כריזמה 15. ג'ראר הוא טרובדור מקצועי. הוא עובר מטירה אחד לשניה ושר את שירתו ללורדים והגבירות המקומיים. הוא גם מיומן בקרב ויכול להתמודד עם רב המצבים המסוכנים. הוא נושא סיף ומטה מאלה לבנה מחודד בקצה אחד (נשק מצויין כנגד ערפדים). הוא גם לובש שריון קשקשים ומחזיק מגן. ג'ראר אדיב ומנומס. סביר שהוא יתלווה אל החבורה, לפחות עד שיגיעו לכפר, עיירה או לטירה.

מוראמיס – תכונות: כח 12, תבונה 16, חכמה 18, זריזות 15, כושר 13, כריזמה 17. מוריאמיס היא מכשפה, אשר נולדה באברויג'ן לפני האינקויזיציה. לחשיה לא התקלקלו ממגיה שחורה מאחר ולא הייתה הפרדה כזאת בזמן חייה. על שה"מ לטפל בה כקוסם רגיל. היא גנבה את סודו של אזדארק של מסע בזמן ויכולה ליצור שקוי של **מסע בזמן** אם יש צורך בכך. מוריאמיס היא אויבתם הנצחית של אזדארק וג'האן. סביר מאוד שהיא תתידד עם החבורה ותתן להם שקוי של **מסע בזמן** בתמורה לטובה כלשהי. לחשיה הם:

דרגה ראשונה: הקסמת איש, גלוי קסם, הגנה מרוע, קריאת קסם.
דרגה שניה: גלוי רוע, תע"ח, חזיון תעתועים.
דרגה שלישית: ביטול קסם, מעוף, זיוונית.
דרגה רביעית: הקסמת מפלצת, הסרת קללה, עין הקוסם.
דרגה חמישית: קשר עם מישור גבוה, מאחז מפלצת.
דרגה ששית: החיאת מתים.

כניסה לאברויג'ן

החבורה נכנסת לאברויג'ן דרך שער מפתחות הכסף, ומופיעה על המפה בנקודה זו. כל הדמויות שחלמו על פגישת החבורה באברויג'ן ונעלמו, יופיעו כאן כשהחבורה מגיעה. זוהי קרחת יער לאורך הכביש לוויונס וקסימס. בדיקה תגלה כי מעבר לעיקול בכביש בכוון צפון נמצאת אכסנית בון ג'ויסאנס, שבה החבורה יכולה לנוח ללא סכנה.

חשוב, בנקודה זו, שהחבורה תבין מה היא מחפשת. ההוראות על המגילות – "לאלה שרוצים להשתחרר" – לביטול הקללה על טירת אמבר, חקוקות על חלקו הפנימי של כסוי ארון קבורתו של סטיבן אמבר. מכל מקום, קברו של סטיבן אמבר נע בזמן ובחלל ולכן תחילה יש לזמנו. בכדי לזמנו החבורה צריכה למצוא תחילה ארבעה חפצים קסומים אי-שם באברויג'ן. חפצים אלה הם:

1) החרב הקסומה של סילייר.
2) המראה מוקפת הצפע.
3) הטבעת של אייבון.
4) שיקוי מסע בזמן.

המגילות מצביעות על-כך שאת החרב ניתן למצוא בהריסות של סילייר. את המראה ניתן למצוא בויונס. הטבעת כרגע בפריגון. שקוי של מסע בזמן ניתן למצוא במספר מקומות, אבל הכי סביר למוצאו בקסימס. החרב בבעלותה של ספורה, המראה של גאספאר דו נור, הטבעת של לוק לה צ'אודרוניאר, והשקויים בבעלותם של אזדארק, ג'באן מאובייסויר, ומוריאמיס.

שה"מ צריך לוודא שבידי החבורה ההוראות שמופיעות על מגילה #3 – "לאלה שרוצים להשתחרר" – בנקודה זו, אפילו אם על המגילה להופיע בצורה מופלאה.

על שה"מ לאפשר לאכסנית בן-ג'ויסאנס להיות צפופה. לאחר שאי-האמון הראשוני בזרים נמוג, התושבים המקומיים יהיו מוכנים לרכל. את המידע הבא ניתן לדלות בעזרת הוצאה מכובדת של כסף לקנית משקאות:

1) ויונס, פריגון וקסימס הן שלושת הערים המרכזיות באברויג'ן.

2) אכסנית בון ג'ויסאנס שוכנת על הכביש בין ויונס לקסימס: ויונס לצפון וקסימס לדרום.

3) סילייר, היא טירה (שאטו) הרוסה, עם שם רע, ב- 50 ק"מ מזרחית לאכסניה, מעבר לנהר איסויל.

4) לה היבו הוא כפר בביצות מדרום לקסימס.

5) אזדארק הוא הבישוף של קסימס. הדעות מחולקות באופן שווה האם האיש הינו קוסם שחור המתחזה לבישוף או איש קדוש קנאי.

אף לא אחד מהשמות ברשימה אינו ידוע לתושבים המקומיים באכסניה. בזמן מסעותיה של החבורה באברויג'ן, יתכן ושה"מ ירצה לתת אינפורמציה שימושית נוספת, כאשר הדבר הגיוני וחיוני.

58. החרב הקסומה של סילייר

הסכויים שהחבורה תאבד דרכה בחיפושיה אחר סילייר טובים. מכל-מקום, שה"מ צריך לאפשר לחבורה למצוא את סילייר במקרה כעבור זמן מה.

האזור סביב סילייר הוא, אדמת ביצה חומה משובצת בעמודי אבן דרואידים. סילייר היא שמה של הטירה ההרוסה ושמה של ארץ קסומה. השביל לארץ קסומה זו עובר דרך שער אבן. מעבר לשער, העצים גבוהים וירוקים מאלה באברויג'ן. אפילו העונות נראות שונות, מאחר והשמש זורחת יותר זמן ונראה כי החורף רחוק. בארץ קסומה זו עומד רק מגדל גבוה אחד במקום בו עמדה טירת סילייר העצומה.

המגדל הוא ביתה של ספורה, בעלת הטירה וקוסמת (דרג"ש 9; קוסמת 14; נק"פ 30; הת 1 + לחשים; נזק 1-4 + מיוחד; תנ 36 (12) מ'; ניצל קוסם 14; מר 10; נט ניטראלי). ספורה יפה מאוד, עם שיער ערמוני, ארוך ומתולתל אסוף עם פיליגרן מכסף. לחשיה הם:

דרגה ראשונה: הקסמת איש, גלוי קסם, עצירת פתח, הרדמה.
דרגה שניה: תע"ח, בבואת ראי, חזיון תעתועים, מנעול קסמים.
דרגה שלישית: רע"ח, ביטול קסם, מאחז איש, ברק.
דרגה רביעית: גדילת צמחים, שטח דמיוני, שינוי המוני, שנוי אחר.
דרגה חמישית: זימון יסודון, מיכל קסם.
דרגה ששית: אבן לבשר ודם, החיאת מתים, שליטה במזג-אויר.

בנוסף לחשיה, לספורה הכח להקסים כל גבר שרואה אותה, אם הוא נכשל בהצלה נגד לחשים. אם היא מותקפת, הגברים המוקסמים ילחמו להגן עליה. יתכן ושה"מ ירצה לתת לה מראש שני שומרי-ראש.

יש להבהיר לחבורה כי אם הם יהיו פזיזים ויתקפו את ספורה, כנראה שהם ימותו. תגובתה הראשונית של ספורה לחבורה תהיה חיובית, מאחר ואיש אינו נכנס לסילייר ללא רצונה. לספורה משימה עבור החבורה. היא מודעת לצורך של החבורה לחרב הקסומה של סילייר, ותהיה מוכנה להחליפה תמורת עזרת החבורה. זאב-אדם צד בסילייר וספורה זקוקה לעזרה כדי להרוג את היצור. היא תזהיר את החבורה שהזאב-אדם, בצורתו האנושית, הוא קוסם רב עוצמה.



הזאב-אדם (דרג"ש 5; קפ"ב 4*; נק"פ 24; הת 1; נזק 2-8; תנ 54 (18) מ'; ניצל קוסם 10; מר 8; נט רשע). הוא מאלאצ'י דו מאריאס, שהוא גם קוסם מדרגה גבוהה (דרג"ש 9; קוסם 10; נק"פ 24; הת 1; נזק 1-4 + לחשים; תנ 36 (12) מ'; ניצל קוסם 10; מר 8; נט רשע). כאשר נתקלים בו, יש סכוי של 50% שמאלאצ'י יהיה בצורתו הזאבית ו-50% שיהיה בצורתו האנושית. כאשר בצורתו הזאבית הוא יתקוף בנשיכה, וישתמש בטקטיקת פגע וברח אם החבורה תהיה חזקה מדי. בצורתו האנושית הוא יטיל לחשים. אם תנתן לו ההזדמנות להתכונן, מאלאצ'י ילבש את צורתו האנושית ויטיל לחשים ואז יהפוך לזאב-אדם ויתקוף. לחשיו הם:

דרגה ראשונה: חושך, קליע קסם, מגן.
דרגה שניה: גלוי הנעלם, חזיון תעתועים, רשת.
דרגה שלישית: ביטול קסם, האצה, הגנה מקליעים רגילים.
דרגה רביעית: דלת מימדית, שנוי אחר, עין הקוסם.
דרגה חמישית: הנפשת מתים, הפיכת אבן לבוץ.

כדי למצוא את מאלאצ'י החבורה חייבת לחפש בהריסות וביער סביב סילייר, ולהמנע מהבורות והיצורים השוכנים שם. שה"מ צריך ליצור אתגרים כראות עיניו. אם נתקלים במאלאצ'י בלילה, יתלוו אליו 2-5 זאבים (דרג"ש 7; קב"פ 2+2; נק"פ 11 כל אחד; הת 1; נזק 1-6; תנ 54 (18) מ'; ניצל לוחם 1; מר 8; נט ניטראלי).

החרב הקסומה של סילייר הינה חרב +3, +5 נגד אל-מתים. יעודה להרוג אל-מתים והיא תהרוג מידית כל אל-מת, שבו היא תפגע בתוצאה של 18 או יותר ללא שנויים. היא יכולה גם לגלות רשע ולגלות בלתי-נראה ונותנת למשתמש את היכולת לתעופה (כמו בלחש) עד שלושה תורים שלוש פעמים ביום. בנוסף גם תתן ספורה לחבורה מגילה עם לחש מעוף, כאשר הם יצליחו להשמיד את הזאב-אדם.

59. המראה מוקפת הצפע

המראה מוקפת הצפע היא מראה עגולה עם מסגרת, שנראית כמו צפע מברונזה האוכל את זנבו. המראה בבעלותו של גאספאר דו נור (דרג"ש 9; קוסם 7; נק"פ 25; הת 1; נזק 4–1 + לחשים; תנ 36 (12) מ'; ניצל קוסם 7; מר 8; נט ניטראלי). גאספאר קוסם ניטראלי החי בויונס.

כאשר החבורה תגיע לויונס, היא תמצא את העיר הומה אדם. רוב התושבים עומדים צפופים בכיכר, מקשיבים לארכיבישוף של ויונס. הארכיבישוף מתאר שואה העומדת להתרחש בעיר. הקוסם השחור הרשע, נאט'איר, אשר האזרחים גרשו מויונס, החל את נקמתו. נאט'איר התמחה בנקרומנטיה – קסם העוסק במתים. הוא לקח מספר רב של גופות ויצר ענק דמוי–גולם. הענק מיתמר לגובה של 30 מ'. הוא משתמש בעץ שלם לנבוט. רק נשקים קסומים יכולים לפגוע בו. לאזרחי ויונס אין נשקים קסומים. הגנתם היחידה היא חומות העיר, שהענק ינפץ במהירות. ויונס על סף היסטריה.

אזרח לבוש בגלימות ירוקות וחומות עולה לבמה ומבקש שקט. הוא אומר להמון, שהוא חושב שיש בידו את הדרך בה ניתן להביס את הענק. האיש הוא גאספאר דו נור. בטרם ראה העוול שבדרכיו, הוא היה אחד מתלמידיו של נאט'איר. גאספאר אינו עוסק יותר בקסם מאחר וזוהי אומנות אסורה, אך הוא זוכר את הנוסחה לאבקה שחורה, אשר אם ינשפו אותה לפרצופו של הענק, תחזיר אותו למצבו הרגיל, גופה.

גאספאר מוכן לערבב קמצוץ מהאבקה השחורה. הוא עצמו איננו לוחם, לכן קבוצה של מתנדבים הרפתקנים עדיין דרושה, כדי לעלות צפונה לילאורג'ן, היכן שנאט'איר מחייה את הענק, ולהשתמש באבקה כדי לעצור את היצור. גאספאר מוכן לתת לחבורה את נכסו היקר ביותר, המראה מוקפת הצפע, אם הם יצליחו להשמיד את הענק. מועצת העיר של ויונס תוסיף 10,000 פ"ז פרס אם המשימה תבוצע.

אם החבורה תנסה לגנוב את המראה, ראשית הם יגלו כי לא ניתן להפריד את גאספאר מהמון האזרחים. שנית, המראה אינה נמצאת אצלו, ואין היא במקום מגוריו (הוא קבר אותה במקום סודי). אזרחי ויונס לא יקבלו באהדה התקפה כנגד גאספאר. מאות אזרחים חמושים יאסרו את החבורה. הם יקבלו אפשרות לבחור – עריפת ראשיהם, או התנדבות להשמדת הענק. אם אולצו למשימה, החבורה עדיין תקבל את המראה מגאספאר עם סיום המשימה, אך הם יפסידו את הפרס של 10,000 פ"ז. אם החבורה מתנדבת למשימה, הם ימצאו את נאט'איר והענק ביער צפונית לויונס. מאחר והענק מזעזע את האדמה כשהוא הולך, לחבורה תהיה התראה מוקדמת. הם יוכלו להכין מארב ולתקוף בהפתעה.

אם החבורה אולצה להלחם בענק במקום להתנדב, הם יפגשו אותו מיד מחוץ לחומות ויונס. מאות קשתים עומדים לאורך הקירות כדי לודא שהחבורה תנסה לבצע את משימתה. החבורה לא תוכל לתקוף בהפתעה. שה"מ צריך לודא שלחבורה סכוי הגיוני להביס את הענק. אם הם לא היו בסילייר, יתכן ושה"מ ירצה לרמוז שבסילייר ישנו נשק יעיל נגד הענק. שה"מ צריך אז לודא, שהענק לא יתקוף עד שהחבורה חוזרת מסילייר. אם יתברר כי הענק אינו בר הבסה, החבורה תקבל בכל מקרה את המראה, כל עוד נעשה נסיון אמיץ להביס את הענק. הענק ימית שואה על ויונס עד רדת הלילה, ואז ימשיך הלאה לחלק אחר של אברויג'ן. גאספאר יהיה בין השורדים ויתן לחבורה את המראה כפרס על שניסו כמיטב יכולתם, למרות שהובסו.

הענק (דרג"ש 8; קב"פ •100; נק"פ 350; הת 1; נזק 80–10; תנ 72 (24) מ'; ניצל לוחם 14; מר 12; נט רשע) נשלט על-ידי נאט'איר אשר החדיר עצמו לגוף האדיר בעזרת מיכל קסם. גופו שלו נישא בסל הרתום לגבו של הענק. הענק תוקף כמפלצת +21 קב"פ.

גאספאר יכין כמות מספקת של האבקה כדי לאפשר חמישה נסיונות נפרדים להשליך אותה לפרצופו של הענק. את האבקה יש להשליך ממרחק לא גדול מ–3 מ' לפרצוף הענק בכדי שתפעל. אם לחבורה אין אמצעי תעופה, עדיין אפשר להשליך את האבקה מגג הבנין הגבוה ביותר בויונס (הקתדרלה), כאשר הענק מתקרב למרחק של 3 מ' מהמגדל. התקפה מוצלחת ראשונה עם האבקה תשמיד את הכח המניע מאחורי הענק. הוא יתמוטט ארצה, וימעך את נאט'איר ותלמידיו. התקפות, עם האבקה בזמן תעופה, רגילות, והתקפות מגג הקתדרלה הן 4– לפגיעה.

60. הטבעת של אייבון

הטבעת של אייבון היא ירושה השייכת ללוק לה צ'אודרוניאר, קוסם לבן. לוק חי בעיר פריגון. העיר מוטרדת על–ידי תוקף מסתורי הידוע בתור החיה מאברויג'ן. החיה צדה בלילה, הורגת חיות ואנשים. החלק היחיד מהטרף שהחיה אוכלת הוא מח העצמות.

ממש לפני שהחבורה תגיע לפריגון, כוכב שביט אדום זוהר יופיע בשמים. כוכב השביט ירחף מעל אברויג'ן ויאיר את השמים באש בצבע שני. החיה וכוכב השביט מופיעים יחדיו.

החבורה לא תצליח למצוא את לוק, עד מאוחר בלילה. לוק צד את החיה מאברויג'ן, בתקוה לגרש את הרוצח הנתעב שמשתמש בטבעת של אייבון. החבורה תוכל לאתר את לוק בקרחת יער מחוץ למנזר של פריגון, במקום בו לוק ומספר אנשים ניסו לעצור את החיה ונכשלו.

החבורה מגיעה בדיוק בזמן כדי לראות דמות נחשית מטפסת על קיר המנזר וזנב דמוי–לטאה נעלם דרך החלון העליון ביותר במגדל הגבוה ביותר במנזר. לוק ואנשי המשמר שוכבים על הקרקע מחוץ למגדל. חלק מאנשי המשמר מתים; לוק פצוע אך יחלים. החיה גנבה את הטבעת של אייבון. לאחר שהחיה גנבה את הטבעת, ראה לוק את החיה מטפסת על קיר מגדל המנזר ונכנסת לחלון הגבוה ביותר.

החלון הוא של תאו של אב המנזר, ט'אופייל. כאשר החבורה תכנס למנזר ותעלה במדרגות של מגדל הפעמון לחדר, כל שהם ימצאו הוא את ט'אופייל לבוש בגלימה שחורה. הוא לא נפגע. הוא לא ראה דבר שונה מהרגיל. הוא טוען כי הוא ישן עד לפני מספר דקות, כאשר התעורר למשמע רעשים מחוץ לחלונו.

אב המנזר פוסע הלוך חזור כשהוא מדבר. רב החדר מואר באור לפידים. מכל מקום, חלק אחד של החדר מואר באור אדום כדם מכוכב השביט הזורח דרך החלון. בפסיעותיו ילך אב המנזר לתוך האור האדום ויעצר. הוא עובר שנוי פתאומי. אב המנזר ט'אופייל הופך לחיה מאברויג'ן.

קשה לראות את צורתה המדוייקת של החיה מאחר והיא מוקפת בערפל אדום מתערבל. בתוך הערפל האדום כדם, ניתן להבחין בדמות נחשית. לחית הנחש ראש גדול שטוח כשל נחש עם שיניים מסוריות חדות, ידיים וזנב נחש במקום רגליים. ידיו מסתיימות בציפורני הבנה (ebony). על אחת מאצבעותיו הטבעת של אייבון. הטבעת נראית לעין רק כאשר ט'אופייל בדמות חיה.

החיה מאברויג'ן (דרג"ש 0; קב"פ •14; נק"פ 63; הת 3; נזק 18–10/3–10/1–1; תנ 45 (15) מ'; ניצל לוחם 14; מר 12; נט רשע) תתקוף כל מי שתראה. השינוי הוא מיידי. החיה תוקפת עם שתי ציפורניים ונשיכה. ניתן לפגוע בה רק עם נשק קסום.

ברגע שהורגים את החיה היא משנה את צורתה חזרה לט'אופייל. אזרחי פריגון, בהאמינם כי ט'אופייל המסכן קולל להפוך לחיה, יכחישו בציבור את הדבר. הם יבקשו מהחבורה לעזוב את פריגון ולא לשוב. החבורה רשאית לקחת את הטבעת איתם.

61. שקוי מסע בזמן

למספר אנשים באברויגן יש שקויי מסע בזמן. בשניים מהם, ג'יהאן מאובייסויר ומוריאמיס, ניתן להתקל במקרה. אם כן, שה"מ צריך לאפשר לחבורה סכוי הוגן להשיג שקוי מסע בזמן. מוריאמיס, ביחוד, תהיה מוכנה לעזור לחבורה כל עוד הסיכון לעצמה מינימלי.

אם החבורה לא תשיג שקוי מסע בזמן כתוצאה מהתקלות מקרית, הם יצטרכו להגיע לקסימס לפגוש את אזדארק (הרמז לגבי לה היבו במגילה הוא רמז שקרי, ואם הם ינסו ללכת בעקבותיו, הם ישוטטו בביצה ויתקלו ביצורים שחיים שם, לפני שיגלו שאף אחד אינו יודע דבר בנוגע לשקוי מסע בזמן).

אזדארק, הבישוף של קסימס, הוא קוסם רשע (דרג"ש 9; קוסם 14; נק"פ 40; הת 1; נזק 1–4 + לחשים; תנ 36 (12) מ'; ניצל קוסם 14; מר 9; נט רשע), עובדה, שהוא יעשה הכל כדי לשמור בסוד. לחשיו הם:

- דרגה ראשונה: חושך, קריאת שפות, קריאת קסם, פיתומות.
- דרגה שניה: גלוי רוע, תע"ח, חזיון תעתועים, מנעול קסמים.
- דרגה שלישית: רע"ח, ביטול קסם, ברק, הגנה מרוע רדיוס 3 מ'.
- דרגה רביעית: בלבול, שנוי אחר, הסרת קללה, עין הקוסם.
- דרגה חמישית: זימון יסודון, מיכל קסם.
- דרגה ששית: שליטה במזג אויר, אילוץ, דמות מוקרנת.

שה"מ צריך לודא שהחבורה מודעת לכך שקסם נחשב לרע באברויגן, לפני שהם פוגשים את אזדארק.

שה"מ צריך להשתמש בתבונה כאשר הוא שופט את העימות בין החבורה לאזדארק. אם החבורה תאשים את אזדארק בהיותו קוסם בפני עדים נוספים, אזדארק יצטרך להגן על עמדתו בחברה. הוא עלול להאשים את החבורה עצמה בכישוף ולצוות על משמר העיר לאסור אותם. מצד שני, אם הם יפגשו עם אזדארק בחשאי, הוא יהיה מוכן להחליף שקוי מסע בזמן בתמורה לחפץ או חפצים קסומים בעלי שווי דומה.

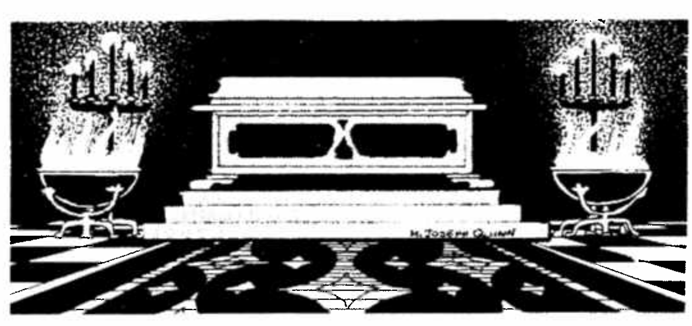
שני גורמים, חשובים במיוחד, במפגש בין החבורה לאזדארק:

1) המפגש צריך להיות חשאי.

2) החבורה צריכה לנקוט אמצעי מנע מפני בגידה של אזדארק.

אם החבורה ממלאת אחר שתי הדרישות הנ"ל, שה"מ צריך לאפשר להם החלפת חפצים תמורת שקוי מסע בזמן.

שה"מ צריך לזכור כי התקלות זו, כמו התקלויות רבות אחרות בעיר, דורשת תבונה ולא לחימה חסרת הגיון. רחובות עיר הם אינם מסדרונות מבוך ואם החבורה תעבור על החוק היא תצטרך לשאת בתוצאות.



חלק 8 : הקבר של סטבן אמבר

בידי החבורה צריכים להיות עתה החרב הקסומה של סילייר, המראה מוקפת הצפע, הטבעת של אייבון ושקוי מסע בזמן. אם לא, הם לא יוכלו להמשיך הלאה ויהיו לכודים באברויגן. שה"מ צריך לתת לחבורה סכוי סביר להשגת ארבעת החפצים הקסומים. ברגע שהחפצים בידם, הדמויות יכולות לזמן את קברו של סטיבן אמבר.

כאשר נוגעים עם הטבעת של אייבון בזנב הצפע על מסגרת המראה, הנחש ייפתח מספיק בכדי לאפשר לטבעת להחליק על זנבו. הטבעת תנוע באטיות לאורך גופו של הצפע עד שתקיף את ראשו כמו קולר. זנב הצפע יתפס שוב בפיו.

כאשר מושכים את החרב הקסומה של סילייר בשקוי מסע בזמן, הלהב יזהר בצבע זהב בהיר. ברגע שהלהב יבוא במגע עם המראה, החבורה תשמע זמזום בתדר גבוה. ואז המראה, הטבעת והחרב יתנפצו לאלפי רסיסים.

הילת האמבר שוב תקיף ותרפא את החבורה. עולמה של אברויגן ידעך והחבורה תמצא עצמה על משטח אינסופי כביכול. לפניהם מבנה מאסיבי, ריבועי, בגובה 15 מ', עשוי משיש בצבע אמבר. מעל הכניסה חרוט השם "סטיבן אמבר". על הדלת מצוייר הסמל של משפחת אמבר: מגן שחור עם פניקס מזהב. כתר אמבר מצוייר מעל הסמל.

62. שומר ראשון

> במרכז החדר, על ערימה של מטבעות כסף ואבני-חן, שוכבת לטאה ענקית בעלת כנפיים. הלטאה הענקית מכוסה קשקשים כחולים מתכתיים, ונראה שהיא ישנה.

הדרקון הכחול הישן (דרג"ש 0; קב"פ 9**; נק"פ 41; הת 3; נזק 2–7/2–7/3–30 + נשיפה; תנ (9) מ' תעופה (24) מ'; ניצל לוחם 9; מר 9; נטיה ניטראלי) הוא השומר הראשון של קברו של סטיבן. נשימת הברק שלו פוגעת בצורה של קו באורך 30 מ' ורוחב 1.5 מ'. הדרקון אינו מדבר או מטיל לחשים. אם הדרקון יתעורר, הוא ילחם בכדי למנוע מהחבורה לפתוח את הדלת המזרחית או המערבית. אוצר הדרקון הוא 86,000 פ"כ ו-59 אבני-חן בשווי כולל של 5,900 פ"ז.

63. אש

> מרצדת במסדרון ארוך זה להבות מהקירות ומהתקרה. נראה כי ניתן ללכת לאורך המסדרון בלי להכוות אם נשארים במרכז המסדרון, היכן שחם פחות.

סלאמנדרת-להבות (דרג"ש 2; קב"פ 8; נק"פ 36; הת 3; נזק 1–4/1–4/1–8 + מיוחדת; תנ (12) מ'; ניצל לוחם 8; מר 8; נט ניטראלי) ממתינה לתקוף את החבורה מעבר לעיקול האחרון בחדר. כל מי שמתקרב לסלמנדר למרחק של 6 מ' סופג מיד נזק 1–8 נקודות (נזק מאש) לסיבוב. כל מי שמתקרב לקיר או לתקרה למרחק של 6 מ', גם כן יספוג מיד נזק של 1–8 נקודות נזק מאש לסיבוב. התקרה בגובה 15 מ'.

*סלאמנדרה - ראה במילון (לפי אמונת הקדמונים הסלאמנדרה היא תולדת האש...)

64. אויר

> אתם פותחים את הדלת, מסתכלים למטה, ורואים שהרצפה נמצאת אלפי מטר תחתיכם. שביל עננים שנראה מוצק, ברוחב 3 מ', יוצר מעבר במרכז המסדרון.

שביל-העננים יתמוך בקלות במשקל החבורה, למרות שהם עלולים ליפול אם לא ידרכו בדיוק על השביל. קירות מסדרון זה, למרות שהם בלתי נראים, ממשיכים עד הרצפה, כשדה כח בלתי נראה, כך שגם מי שיכול לעוף לא יכול לצאת מחדר זה אלא רק דרך הדלתות. מעבר לפינה הרחוקה במסדרון ממתין וייברן (דרג"ש 3; קב"פ 7*; נק"פ 32; הת 2; נזק 2-16/1-16 + רעל; תנ (9) מ' תעופה (24) מ'; ניצל לוחם 4; מר 9; נט רשע) לתקוף את החבורה. יש סכוי של 99% שמי שיפול לרצפה יהרג מהנפילה (גלגל ק%, גלגול של 00 יסמן הנצלות עם 1-4 נק"פ נותרות).

65. שומר שני

אנושי בגובה 4.2 מ' עם עור אפור דמוי-אבן עומד לפני הדלת הפנימית. הוא מחזיק נטיף גדול בתור נבוט. תיבת אוצר גדולה נמצאת מאחוריו.

השומר הוא ענק אבן (דרג"ש 4; קב"פ 9; נק"פ 48; הת 1; נזק 3-18; תנ (12) מ'; ניצל לוחם 9; מר 9; נט ניטראלי). הוא ילחם כדי למנוע מהחבורה לפתוח את הדלת הפנימית. התיבה נעולה אך לא ממולכדת. היא מכילה 5,000 פ"ז, **חרב ניטראלית 1+, 2+ נגד מטילי לחשים** (תבונה 8, אגו 8, **גלוי בלתי נראה, ואיתור מלכודות**), **מגילה מקוללת** (הופכת את המשתמש לזבוב לכוד בפיסת אמבר), שקוי **רע"ח** ושקוי **העלמות מעין**.

66. שומר שלישי

יצור עם פני אדם, גוף אריה, כנפי עטלף ענקיות, וזנב מכוסה יתדות, שומר על החדר.

השומר השלישי הוא מנטיקור (דרג"ש 4; קב"פ 6+1; נק"פ 28; הת 3 או יתדות; נזק 1-4/1-4/2-8/61-6; תנ (12) מ' תעופה (18) מ'; ניצל לוחם 6; מר 9; נט רשע). הוא ילחם כדי למנוע מהחבורה לפתוח את הדלת המזרחית או המערבית. נמצאות בחדר, אך מוסתרות, על-ידי לחש העלמות-מעין, 3,000 פ"ז.

67. אדמה

הרצפה של חדר זה שקועה ומלאה בבוץ.

הבוץ בעומק 3 מ'. מתחת לפני הבוץ מסתתר גולם בוץ (דרג"ש 9; קב"פ 8*; נק"פ 36; הת 1; נזק 2-12 + חניקה; תנ (9) מ'; ניצל לוחם 8; מר 12; נט ניטראלי). בגולם בוץ ניתן לפגוע רק עם נשקים קסומים. כשהחבורה תחצה יעלה גולם הבוץ לפני השטח כדי לתקוף. דמויות שתלחמנה בבוץ תעשנה זאת עם 2- לפגיעה.

68. מים

לחדר זה רצפה שקועה מלאה במים עד לקצה התחתון של הדלת.

המים מלוחים, בעומק של 12 מ'. כריש לבן גדול (דרג"ש 4; קב"פ 8; נק"פ 36; הת 1; נזק 2-20; תנ (18) מ'; ניצל לוחם 4; מר 7; נט ניטראלי) ממתין לחבורה. הוא יתקוף כל מי שינסה לחצות את החדר בשחיה.

69. שומר רביעי

יצור גדול עם גוף דמוי-דרקון וחמישה ראשים דמויי-נחש שומר על חדר זה.

השומר האחרון הוא היידרה בעל חמישה ראשים (דרג"ש 5; קב"פ 5; נק"פ 23; הת 5; נזק 1-10 כל אחת; תנ (12) מ'; ניצל לוחם 5; מר 9; נט ניטראלי). הוא ילחם כדי למנוע מהחבורה לפתוח את הדלת **לחדר 70, חדר קבורתו של סטיבן**.

70. חדר קבורתו של סטיבן

במרכז חדר זה ישנו ארון קבורה ממהגוני מעוטר. ארון הקבורה מונח על בימה מוגבהת. פמוט מכסף וקערת בערה מברזל ניצבים בראש ולרגלי ארון הקבורה. בפמוט נרות אמבר בוערים, ועשן מבושם עולה מקערת הבערה. שטיחי קיר המתארים את רציחתו של סטיבן אמבר, מכסים את כל הקירות.

בחלקו הפנימי של מכסה ארון הקבורה חרותות המילים "שרפו את שטיחי הקיר כדי לשבור את קללתי". שלד החובש כתר מזהב שוכב בארון הקבורה. דבר לא יקרה עד שישרפו שטיחי הקיר.

אם החבורה תשרוף את שטיחי הקיר, אדם לבוש גלימה מקטיפה עשירה החובש כתר מזהב ותכשיטים מהודרים אחרים יופיע פתאום, מתוך העשן והאפר. הוא מתמתח ואומר: "תודה, הייתי כלוא שם במשך דורות". הקבר נעלם והחבורה נמצאת שוב מחוץ לטירת אמבר. הערפל האפור נעלם והחבורה יכולה לראות את הנהר לאורכו הם הלכו בהתחלה. הם חזרו לעולמם. הטירה הייתה קפואה בזמן כתוצאה מקללתו של סטיבן אמבר. עכשיו שהקללה הוסרה, הזמן האבוד משיג את הטירה במספר דקות. הקירות נהיים מחוררים ומתפוררים להריסות. שטיחים ווילונות נרקבים לעפר. דיירי טירת אמבר מזדקנים במהירות ומתים, ונותרים כשלדים חנותים. הדברים היחידים הנשארים שלמים הם בני החבורה, האוצר בו הם זכו וסטיבן אמבר.

סטבן הוא קוסם מדרגה 25 (דרג"ש 9; קוסם 25; נק"פ 79; הת 1 + לחשים; נזק 1-4; תנ (12) מ'; ניצל קוסם 25; מר 11; נט ניטראלי). נתונים לדרגות גבוהות יותר ניתנים במו"ד מערכת למומחה (D&D Companion Set), אך הנתונים אינם חיוניים לשה"מ כדי לנהל את סטיבן אמבר כדב"ש. לשם פשטות, שה"מ צריך לאפשר לסטיבן להטיל כל לחש קוסם במו"ד ספר-כללים למתקדם. סטיבן אסיר תודה עבור שחרורו ולא ילחם בחבורה אלא אם-כן יותקף (במקרה כזה הוא יעתיק עצמו משם). אם החבורה לא תתקוף את סטיבן, הוא יעניק לכל אחד ממחלציו פיסת תכשיט עתיק בשווי 3,000-18,000 פ"ז כל אחת, וחפץ קסום מגולגל באקראי בהתאם לסוג הדמות. החפץ הקסום לא יהיה מקולל; אם מגולגל חפץ מקולל, המשך לגלגל עד שיתקבל חפץ מתאים. אם שה"מ חש כי החפץ שגולגל עוצמתי מדי, הוא רשאי לבחור חפץ אחר.

ברשות סטיבן אמבר **טבעת של 4 משאלות**. הוא ישתמש בטבעת כדי להחיות עד ארבע דמויות (אפילו אם הדמות נשרפה, הפכה לג'לי וכו'). אם יותר מארבע נהרגו תוך כדי ההרפתקה, הוא יבחר באקראי ארבע להחיות. דמויות שהוחיו זוכות בנקודות נסיון עבור ההרפתקה רק עד השלב בו הן מתו. אם אף דמות לא נהרגה, סטיבן לא ישתמש בטבעת ולא יגלה את כוחה.

לאחר שסטיבן העניק לשחקנים את הפרסים, הוא יודה להם שוב, ובתנועות מרשימות, יעלם בענן עשן.

חלק 9 : מפלצות חדשות

אח שמש

דרוג שריון:	0	קוביות פגיעה:	10*-14*
תנועה:	36 (12) מ'	התקפות:	1 נשק
נזק:	1-8 (+3)	מס' מופיעים:	1 (1)
ניצל כמו:	לוחם 10-14	מורל:	9 (12)
סוג אוצר:	אין	נטיה:	צדיק

אחי שמש הם חברים באחוות השמש ואויבים מושבעים של אפריטי. אחי שמש משתייכים לגזע של אנושיים, בגובה 2.1 מ', בעלי עור בצבע שני ושיער צהוב בהיר, הנקרא סולוקס. הם קרובים לאפריטי אך צדיקים בטבעם. אחי השמש מובדלים בכך שהם לובשים שריון אדום-זהב ונושאים מגני שמש זוהרת (התייחס כאל לחש אור). כל בני סולוקס חסינים לבטול אשליות ולגלוי הנעלם. הם אינם מושפעים מאש רגילה והתקפות אש קסומות סובלות -1 לפגיעה ולנזק.

קוביות הפגיעה של אחי השמש משתנות מ-10 ל-14. בדרך-כלל יש להם מורל 9 ומורל 12 כשהם נלחמים באפריטי.

אמיבה ענקית

דרוג שריון:	9	קוביות פגיעה:	10-15
תנועה:	9 (3) מ'	התקפות:	1
נזק:	2-12	מס' מופיעים:	1
ניצל כמו:	לוחם 7	מורל:	10
אוצר:	אין	נטיה:	ניטראלי.

אמיבה ענקית היא חיה בעלת תא אחד ברוחב 9 מ'. פרט לכתם אפור ברוחב 30 ס"מ, האמיבה שקופה. אם הכתם מוסתר או מוסווה, האמיבה תהיה שקופה לגמרי ותוכל לתקוף בהפתעה. האמיבה ענקית תוקפת תחילה על-ידי עטיפת הקורבן, אז היא משחררת חומצה ומעכלת אותו.

אוסף מוחות

דרוג שריון:	2	קוביות פגיעה:	10*
תנועה:	54 (18) מ'	התקפות:	1 נשיכה + לחשים
נזק:	1-10 + לחשים	מס' מופיעים:	1 (1)
ניצל כמו:	לוחם 10	מורל:	10
סוג אוצר:	C	נטיה:	רשע

אוספי מוחות, או נה-ט'אלגו בשפתם, הם עם של יצורים ממימד אחר, אשר יכולים לחצות את המחסומים המפרידים בין עולמם לעולמנו רק לעיתים רחוקות. רק בקרבת מקורות אנרגיה קסומה חזקה, כמו טירת אמבר, היכן שמרבד הזמן והחלל מעוות, הם יכולים למצוא מעברים קטנים. הם אינם חושבים בדומה לכל יצור מוכר, אך מסיבה כלשהי יש בהם דחף לאסוף מוחות.

אוספי מוחות בהחלט מזעזעים, בעלי גוף מנופח, צהוב-כתום, שמנוני, אשר בוקעים ממנו עשרות מחושים קצרים ומתפתלים. הם נעים על שש רגליים דמויות סרטן. ארבע עיניים גדולות ובולטות, ופה מלא שיניים, שקועים בראשו הבולבוסי. הם תוקפים על-ידי נשיכה או הטלת לחשים.

יצורים אלה הורגים דמויות ואז בזהירות חותכים את חלקו העליון של ראשם עם כלי נתוח וחושפים את המוח. הם מסירים את המוח ובולעים אותו. המוח נע לתוך אחד מתוך מספר הנרתיקים שבראשו של אוסף המוחות, ושם המוח ניתן לשימוש. כל מוח יוצר בליטה ברורה בראש המפלצת. עבור כל מוח שהוא

אוסף, הוא זוכה ביכולת להטיל לחש קוסם בדרגה 1-3 פעם ביום. שה"מ צריך להחליט על כל לחש חדש באקראי. ברגע שאוסף מוחות מגיע ליקום, הוא מתחיל לעבוד במרץ כדי לאסוף כמה שיותר מוחות בזמן הקצר ביותר. אוסף מוחות יכול לאסוף לכל היותר 12 מוחות.



אראניה

דרוג שריון:	7	קוביות פגיעה:	3**
תנועה:	18 (6) מ'	התקפות:	1 נשיכה
	קורים 36 (12) מ'		
נזק:	1-6 + רעל	מס' מופיעים:	1-3 (1-6)
ניצל כמו:	קוסם 3	מורל:	7
סוג אוצר:	D	נטיה:	רשע

אראנאות הם עכבישים ענקיים ונבונים. הם גדולים כסוס פוני, וצבעם ירוק-חום. ניתן להבחין בין אראנאות ועכבישים ענקיים אחרים בשל בליטה מוזרה ומאסיבית על גבם, שמכילה את מוחם הגדול. האראנאות תווים קורים ונשיכתם רעילה.

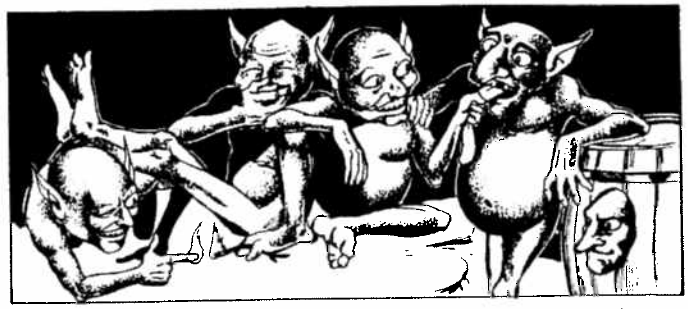
הגפיים הקדמיות של האראניה מחולקות לאצבעות גמישות. האראניה משתמשים בהם לאחוז בטרפם ולתפעל כלים פשוטים. בנוסף, אראניה יכולים להטיל לחשים כמו קוסם דרגה 3 והם מבלים את רוב זמנם במחקר קסמים.

לשימוש באראניה בהרפתקות מרחב ראה מודול X1: אי האימה.

גולם בוץ

דרוג שריון:	9	קוביות פגיעה:	8*
תנועה:	45 (15) מ'	התקפות:	1 חיבוק
נזק:	2-12 + חניקה	מס' מופיעים:	1 (1)
ניצל כמו:	לוחם 8	מורל:	12
סוג אוצר:	אין	נטיה:	ניטראלי

גולם בוץ הוא מפלצת אנושית שנוצרה באורח קסם מבוץ. הוא יכול לשחות או ללכת על פני בוץ או חול-טובעני בלי לשקוע. הוא יכול להשאר בבוץ או בחול-טובעני מתחת לפני השטח, לפרק זמן בלתי מוגבל, ולעלות לפני השטח כשהוא רוצה. גולם בוץ מחבק את קורבנותיו בשתי ידיו, ומנסה לחנוק את הקורבן בגופו. אם גולם בוץ פוגע, הוא יגרום מיד לנזק של 2-12 נקודות פגיעה מחנק כל סיבוב מרגע זה והלאה. כמו בגלמים אחרים, בגולם בוץ ניתן לפגוע רק עם נשק קסום. הם חסינים בפני לחשי שינה, הקסמה ומאחז, וכן כל סוגי הגאזים.



גרמלין

דרוג שריון:	7	קוביות פגיעה:	1**
תנועה:	36 (12) מ'	התקפות:	מיוחדת
נזק:	מיוחד	מס' מופיעים:	1-6 (1-6)
ניצל כמו:	אלף 1	מוראל:	12
סוג אוצר:	אין	נטיה:	רשע

גרמלינים הם אנושים בגובה מטר עם עור אפור-ירוק דביק, עיניים גדולות קעורות ואזניים מחודדות. הם קפריסיים ובעלי חוש הומור מרושע. גרמלינים יכולים להקרין הילת רשע ברדיוס של 6 מ'. בתוך האזור המושפע, "אם משהו יכול להשתבש במצב נתון, הוא כנראה ישתבש". דמויות חייבות להציל נגד לחשים בהצלחה כל סיבוב כדי להמנע מהשפעת הגרמלינים.

לגרמלינים אין התקפה אחרת בנוסף להילת הרשע. מכל מקום, כל יצור שתוקף גרמלין ומפסס חייב לגלגל התקפה נוספת נגד עצמו. כל דמות המטילה לחש בתחום הילת הרשע חייבת לגלגל הצלה נגד לחשים. אם הצליחה, הלחש משפיע על הגרמלינים; אם נכשלה, הלחש משפיע על המטיל.

קסם גרמליני משפיע בדרך-כלל קודם על מכשירים מכניים ואחר על מכשירים לא מכניים. קשת עלולה להשבר לשניים, אבזמי תגורה יפתחו, ראשי גרזן עלולים ליפול וכו'. ההשפעה המדויקת של קסם גרמליני תלויה בנסיבות ובדמיונו של שה"מ.

באופן כללי, הקסם איננו קטלני אלא שובב.

דשא אוחז

דרוג שריון:	9	קוביות פגיעה:	1 ל-1.5 מ"ר
תנועה:	0	התקפות:	1
נזק:	מיוחד	מס' מופיעים:	לא מתאים
ניצל כמו:	אדם רגיל	מוראל:	12
סוג אוצר:	אין	נטיה:	ניטראלי

דשא אוחז נראה כמו דשא גבוה רגיל (0.9-1.50 מ'). דשא אוחז הוא מונפש וינסה לאחוז בכל אחד שיכנס או יעבור דרכו. יש סכוי של 5% כל סבוב, שמישהו עם כח 12 או פחות ישתחרר מהדשא. עבור כל נקודת כח מעל 12 הסכוי משתפר ב-5% (למישהו עם כח 16, למשל, יהיה סכוי של 25% בכל סיבוב להשתחרר). לדשא האוחז קובית פגיעה אחת לכל תחום של 1.5 מטר רבוע (לכן 1.5 מטר רבוע מושמד כאשר 8 נקודות נזק נגרמות לדשא האוחז).

ורדים ערפדיים

דרוג שריון:	7	קוביות פגיעה:	4
תנועה:	9 (3) מ'	התקפות:	1 קוץ + יניקת דם
נזק:	1-8	מס' מופיעים:	1-8
ניצל כמו:	לוחם 2	מוראל:	12
סוג אוצר:	אין	נטיה:	רשע

ורדים ערפדיים נראים כמו ורדים לבנים רגילים. הם יכולים, מכל מקום, לעקור את עצמם ולנוע באטיות. כל קבוצה של ורדים ערפדיים בשווי של 4 קב"פ מייצגת שיח אחד. גבעוליהם הקוצניים של ורדי הערפד יכולים להצליף בקורבן ולגרום 1-8 נקודות נזק. הקוצים חלולים. ברגע שגבעול קוצים עטף את הקורבן וננעץ, ורד הערפד ינק 1-8 נקודות של דם כל סיבוב. ורד הערפד גם מחדיר סם מהפנט לדמו של הקורבן; הקורבן חייב להציל נגד לחשים או לאבד כל כח רצון, דבר המאפשר לורד הערפד להמשיך לינוק דם, עד שהקורבן מת. לאחר שורד ערפד סיים לינוק קורבן, הורד יהיה בצבע אדום-דם במקום לבן.

לופין

דרוג שריון:	6	קוביות פגיעה:	2
תנועה:	36 (12) מ'	התקפות:	1 נשק
נזק:	1-8	מס' מופיעים:	2-12 (5-40)
ניצל כמו:	לוחם 2	מוראל:	8
סוג אוצר:	C	נטיה:	צדיק

לופינים הם האנושים דמויי-כלב. יש להם גופי אדם מכוסים פרווה וראשי כלב. הם שונאים אנשי-זאב ויתקפו אותם ברגע שיראו אותם (הם מזהים אותם אפילו במצבם האנושי). ללופינים חברה שבטית וההנהגה שעוברת בירושה. הלופינים לעתים קרובות בני ברית של בני-אדם. בקרב, לופינים לעתים רוכבים לעיתים על זאבים מאולפים, ותוקפים בהסתערות עם חנית.

מייגן

	היפנוס	דמוס	קלדרון	גאלבאן
דרוג שריון:	7	7 או שריון	5	3
קוביות פגיעה:	2*	3+2	4*	5*
תנועה:	36 (12) מ'	36 (12) מ'	36 (12) מ'	36 (12) מ'
התקפות:	1	1 נשק	1 מיוחדת	1 או ברק
נזק:	הקסמה	1-8 או ע"י נשק	1-10	ע"י נשק או 3-18
מס' מופיעים:	1 (0)	2-12 (0)	1-4 (0)	1-3 (0)
ניצל כמו:	קוסם 2	לוחם 4	לוחם 4	לוחם 5
מוראל:	12	12	12	12
סוג אוצר:	U	C	V	C
נטיה:	ניטראלי	ניטראלי	ניטראלי	ניטראלי

מייגן (Magen - "Gens Magica" או "אנשים קסומים") הם יצורים שנוצרו ע"י קוסמים מדרגה גבוהה, בעזרת נוסחאות אלכימיות מפורשות ולחשים מסובכים. הם ימלאו את פקודות יוצריהם עד למוות. למרות שמייגן נראים כמו בני-אדם מעוצבים בשלמות, הם למעשה אינם יצורים חיים. הם מתקיימים רק בעזרת קסם, ואינם צריכים אויר, מים, אוכל או שינה. הם אינם מזדקנים. כאשר הם נהרגים, גופם הפיסי מתמוסס בהתפרצות אש ועשן. נתונים כאן ארבעה סוגי מייגן, למרות שיתכן ושה"מ ירצה לתכנן עוד. אין שוני חיצוני נראה לעין בין ארבעת הסוגים עד שהם מפגינים את כוחותיהם המיוחדים.

היפנוס. היפנוס מייגן הם טלפתיים וניחנו בלחש הקסמת איש קבוע על-ידי יוצרם. הם יכולים לנסות להקסים קורבן אחד בסיבוב. אם הקורבן לא מציל נגד לחשים הוא או היא יציתו לפקודות הטלפתיות של ההיפנוס מייגן. הקורבן לא יציית לפקודות התאבדות. ברגע שמישהו הציל בהצלחה הוא או היא חסינים להקסמה של אותו מייגן.

דמוס. לדמוס מייגן אין כוחות מיוחדים והם נלחמים עם נשק. אם הם לובשים שריון, יהיה להם את דירוג השריון של אותו שריון; אחרת, דרוג שריונם 7.

קלדרון. לקלדרון מייגן יש את היכולת למתוח את גפיהם לאורך של 6 מ'. הם ינסו לעטוף את קורבנם בגפיהם, ואם הם מצליחים, הם ישחררו חומצה שגורמת ל-10-1 נקודות נזק. הקורבן ימשיך לספוג נזק בכל סיבוב אלא אם כן שוחרר.

גאלבאן. לגאלבאן מייגן היכולת לאגור חשמל סטטי, אשר הם משחררים בצורת ברק שגורם 18-3 נקודות נזק. הברק יוצר קו באורך 18 מ' ורוחב 1.5 מ'. הצלה נגד נשיפת דרקון מוצלחת מורידה את הנזק בחצי. גאלבאן מייגן יכולים לשחרר עד שלושה ברקים ביום. הם גם ישתמשו בנשקים.

התהליך ליצירת מייגן משתנה בהתאם לסוג הרצוי, מאחר ותכונות מיוחדות של מייגן מסוים דורשות עבודה נוספת מצד הקוסם. באופן כללי, הוצאה גדולה של זמן וכסף (עבור המרכיבים היקרים ו/או הקסומים) נחוצה אפילו ליצירת מייגן אחד או שניים. כמו כן, הרבה לחשים של דרגות גבוהות, מגילות ומשאלות דרושים בזמן ההכנות. למרות כל זאת, תמיד קיים סכוי טוב שהנסיון יכשל.

עובד אלילים (פאגאן)

דרוג שריון:	6	קוביות פגיעה:	1
תנועה:	(12) מ'	התקפות:	1 נשק
נזק:	6-1	מס' מופיעים:	0 (30-3)
ניצל כמו:	לוחם 1	מוראל:	8
סוג אוצר:	A	נטיה:	ניטראלי

עובדי אלילים סוגדים לאלי ואלות הטבע. הם נשמעים למספר כהנים של אלי טבע. עובדי אלילים מקריבים קורבנות עונתיים, אשר, הם מאמינים, עוזרים לשמירת המחזוריות של השנה. לעתים הם מקריבים קורבן אדם. דמויות הנישבות בקרבות עם עובדי אלילים, כנראה ישמשו כקורבן אדם. עובדי אלילים בדרך-כלל חיים בחברה שבטית.

ניתן להתקל בעובדי אלילים באברוויג'ן בקצה המרחבים. הם מקיימים את טקסיהם בקרחות יער מבודדות. לא ניתן להתקל בעובדי אלילים בערים, עיירות או כפרים.

עצים רצחניים

דרוג שריון:	5	קוביות פגיעה:	6
תנועה:	0	התקפות:	4 ענפים/פה 1
נזק:	0 כל אחד/18-3	מס' מופיעים:	0 (12-2)
ניצל כמו:	לוחם 3	מוראל:	12
סוג אוצר:	אין	נטיה:	ניטראלי

עצים רצחניים נראים כעצים רגילים גדולים. הם יכולים להדמות לכל סוג עץ. עצים רצחניים הם חלק חי, חלק צומח. הם צריכים אור שמש ובשר כדי להתקיים. חלק מהענפים של העצים הרצחניים הם למעשה מחושים. מחושים אלה יכולים להגיע עד 6 מ' וללפות קורבנות. הקורבנות נגררים לפי העץ הרצחני שמוסווה כחור בעץ. לכל ענף קב"פ 1 והתקפה מוצלחת על ענף שגורמת ל-5 או יותר נקודות נזק תכרות אותו. התקפה אחת יכולה לכרות ענף אחד. אם הקורבן לא מצליח להשתחרר בסיבוב לאחר שהענף פגע בהצלחה, הוא יגרר לפה העץ, ויספוג 18-3 נקודות נזק כל סיבוב מאותו רגע והלאה.

פאנטום*

דרוג שריון:	9	קוביות פגיעה:	6*
תנועה:	36 (12) מ' תעופה 72 (24) מ'	התקפות:	1
נזק:	4-1 + מיוחד	מס' מופיעים:	3-1 (4-1)
ניצל כמו:	לוחם 6	מוראל:	6
סוג אוצר:	C	נטיה:	רשע

פאנטומים הם יצורים קסומים. הם נראים מוצקים, אך גופם עשוי ערפל, שהם יכולים לעצב בכל צורה בגודל אדם או קטנה יותר. הם משתמשים בתכונה זו כדי למשוך יצורים למותם על-ידי הובלתם לאזורים מסוכנים. הם יכולים להופיע בתור חבר הרפתקן, כלב צולע, או כל מה ששה"מ מעלה על הדעת. פאנטומים יכולים לעוף, ומכיון שהם עשויים ערפל, הם יכולים ללכת על מים או חול-טובעני כאילו היו אדמה מוצקה, ולקרוא לעזרה. כל דמות שתנסה לעזור ללוחם תגלה כי האדמה המוצקה היא למעשה חול-טובעני.

התקפות קסומות על פאנטום תגרומנה לנזק מלא, בזמן שהתקפות אחרות תגרומנה לחצי נזק בלבד. פאנטומים יכולים להפוך לבלתי-נראים כרצונם, ופעם ביום יכולים להטיל את הלחשים הבאים: בלבול, שטח דמיוני וחזיון תעתועים. יצורים אלה פחדנים ואם תרמיתם תתגלה הם יהפכו לבלתי-נראים וינסו להימלט. אם יאלצו להלחם הם יתקפו ויגרמו 4-1 נקודות נזק בכל מכה.

פרחי לוטוס אמבר

דרוג שריון:	9	קוביות פגיעה:	1/2
תנועה:	0	התקפות:	1
נזק:	מיוחד	מס' מופיעים:	0 (18-3)
ניצל כמו:	אדם רגיל	מוראל:	12
סוג אוצר:	אין	נטיה:	ניטראלי

פרחי לוטוס אמבר נראים כמו שושנות מים זהובות רגילות בגודל חמניות. כאשר יצור מתקרב למרחק של עד 3 מ', הניצנים נפתחים ומשפריצים ענן בגודל 12x12 מ' של אבקה. כל מי שנמצא באזור המושפע חייב להציל נגד לחשים או להרדם ל-16-4 תורים. הפרחים יכולים להשפריץ ענן חדש כל 12-3 סבובים. ניתן למצוא פרחי לוטוס אמבר הפועלים ביחד עם צמחים קטלניים אחרים כגון ורדים ערפדיים ועצים רצחניים.

ראקאסטה

דרוג שריון:	6	קוביות פגיעה:	2+1
תנועה:	45 (15) מ'	התקפות:	2 ציפורניים / 1 נשיכה
נזק:	4-1 כל אחת	מס' מופיעים:	0 (30-3) + 8-1 מעוקלי שן)
ניצל כמו:	לוחם 2	מוראל:	9
סוג אוצר:	M (מיוחד)	נטיה:	ניטראלי

הראקאסטה הם עם אנושים, נודים, דמויי-חתול. הם הולכים זקוף, בדומה לבני-אדם, אבל הם מכוסים בפרווה רכה ויש להם ראשי חתול. הראקאסטה נלחמים עם "ציפורני מלחמה" מיוחדות ממתכת, המולבשות על ציפורניהם הרגילות (בלי ציפורנים מיוחדות אלה, ציפורני הראקאסטה גורמות 2-1 נקודות נזק בלבד כל אחת). ראקאסטה יכולים להשתמש בנשקים רגילים כגון חרבות, אך בדרך-כלל ימנעו מהם, ויעדיפו במקום את נשקיהם "הטבעיים", ציפורני המלחמה.

לפרטים לשימוש בראקאסטה בהרפתקות מרחבים ראה מודול X1: אי האימה.

שד מות

דרוג שריון:	4	קוביות פגיעה:	7**
תנועה:	27 (9) מ' מ' תעופה 54 (18)	התקפות:	3
נזק:	1-4/2-8/ 1-4 + מיוחד	מס' מופיעים:	1-4
ניצל כמו:	לוחם 7	מוראל:	10
סוג אוצר:	E	נטיה:	רשע

שדי מות, הידועים גם כאוסטגוס, מופיעים כאנושים בגובה 3 מ', חסרי שערות, צנומים עם עור קשקשים אפור. ניבי שנהב מבצבצים מפיותיהם ואצבעותיהם מסתיימות בציפורניים חזקות. עיניהם זוהרות כפחמים בוערים ושתי כנפיים עקניות דמויות-עטלף צומחות על גבם.

שדי מות תוקפים עם ציפורניהם ושיניהם. כל יצור הנפגע מציפורני שד מוות חייב להציל נגד שיתוק או להיות משותק ל-2-8 תורים. כל יצור שננשך על-ידי שד מות חייב להציל נגד רעל עם -2 או למות.

לשדי מות יש גם ראית זיוונית, לטווח 18 מ', יכולת העתקה ללא שגיאה וליצור חושך, רדיוס 3 מ'.



תולעת רפש

דרוג שריון:	5	קוביות פגיעה:	10
תנועה:	18 (6) מ'	התקפות:	1 נשיכה
נזק:	2-12	מס' מופיעים:	1
ניצל כמו:	לוחם 5	מוראל:	9
סוג אוצר:	D	נטיה:	ניטראלי

תולעי רפש הם תולעי ענק המפרישים חומר נוזלי שעוטף את גבם. הם מתגלגלים בערימות אוצרות כך שגבם מתכסה במטבעות, תכשיטים, נשקים, שריון וכו'. הרפש אינו משפיע על ההתקפות. יש סיכוי (גלגול 1-5 ב-1ק6) שלא ניתן יהיה להבחין בין תולעת רפש לערימת אוצר גדולה. תולעי רפש תוקפים בהפתעה כאשר מתאפשר להם. הם בולעים את טרפם בשלמותו בגלגול לפגיעה ללא שנויים של 18 או יותר. טרף שנבלע יספוג 2-12 נקודות פגיעה לסיבוב עד שימות או ישוחרר (בדומה לתולעת סגולה).

ביבליוגרפיה

ביבליוגרפיה של סיפורי אברויגן כלולה כאן, לכל מי שרוצה לקרוא את החומר המקורי או לשה"מ המעונינים בחומר נוסף להרפתקות נוספות באברויגן. כל הספרים והסיפורים נכתבו בידי קלארק אשטון סמית. הספרים הוצאו לאור בכריכה קשה בארה"ב על-ידי Arkham Publishers, Inc. וכריכה רכה באנגליה על-ידי Panther Books Ltd.

"The Enchantress of Sylaire" in **The Abominations of Yondo**.
"The Colossus of Ylourgne," "The Disinterment of Venus" and "The Satyr" in **Genius Loci**.
"The Beast of Averoigne" and "The Holiness of Azedarc" in **Lost Worlds**.
"The Mandrakes" in **Other Dimensions**.
"The End of the Story" and "A Rendezvous in Averoigne" in **Out of Space & Time**.
"The Maker of Gargoyles" and "Mother of Toads" in **Tales of Science and Sorcery**.

לאלה שרוצים להשתחרר:

הסוד אשר ישבור את הקללה סביב טירת אמבר, ויפזר את הערפל האפור, חרוט על הצד הפנימי של המכסה בקברו של סטיבן אמבר. בכדי לזמן את ארונו של סטיבן אמבר מעבר לזמן ולחלל, דרושים ארבעה חפצים קסומים. את ארבעת החפצים, החרב הקסומה של סילייר, המראה מוקפת הצפע, הטבעת אל אייבון, ושקוי של מסע בזמן, ניתן למצוא באברויגן, מולדתנו הישנה. הצמד טבעת לזנב הצפע. מרח את החרב בשקוי. נפץ את המראה עם החרב, וקברו של סטיבן אמבר יופיע.

חפשו תחילה את השער של מפתחות הכסף.

סילייר - החרב הקסומה - ספורה? מאלצ'י?
ויונס - המראה מוקפת הצפע - גאספאר דו נור.
פריגון - הטבעת של אייבון - לוק לה שודראוניה.
לה היבו? קסימס? - שקוי מסע בזמן - אזדראק?
ג'האן?
מוריאמיס?

מוצרים חדשים



הגיעו! מיניאטורות של דמויות ומפלצות מעולם של **מבוכים ודרקונים**

לוחמים, כהנים, קוסמים, גנבים, גמדים, אלפים וזוטונים.

דרקונים, נומים, אורקים ועוד מפלצות רבות.



הופיעו משחקי תפקידים נוספים:

סודי ביותר - TOP SECRET

עולם הריגול הבינלאומי - סוכנים חשאיים, מעקבים, מבצעים סודיים, משימות נגד טרוריסטים - זהו העולם של **סודי ביותר.**

GAMMA WORLD

עולם לאחר שואה גרעינית שבו עבר ועתיד מתמזגים יחדיו.

חדש! חדש! חדש!

ספרים מסידרת רומח הדרקון - DRAGONLANCE בעברית.

טרילוגיה רשומות Chronicles Trilogy

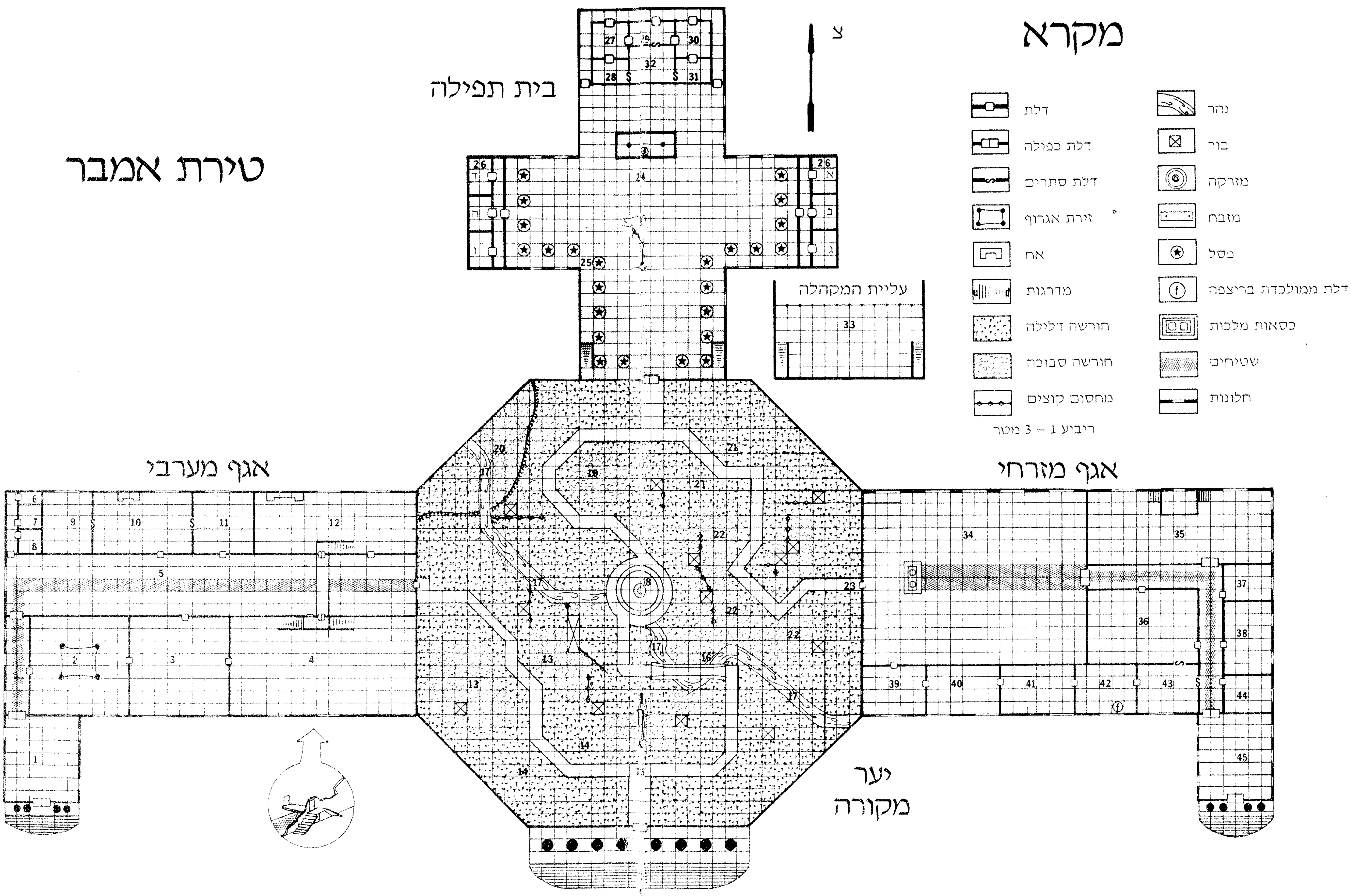
הופיע! ספר ראשון - דרקונים בדימדומי הסתיו

בקרוב! ספר שני - דרקונים בליל החורף.

ספר שלישי - דרקונים בשחר האביב.

הספרים שירתקו אתכם וישאירו אתכם מוקסמים.

מתאימים לכל הגילאים.



טירת אמבר
בית תפילה
עליית המקהלה
אגף מערבי
אגף מזרחי
יער מקורה
צ
מקרא
דלת
דלת כפולה
דלת סתרים
זירת אגרוף
אח
מדרגות
חורשה דלילה
חורשה סבוכה
מחסום קוצים
נהר
בור
מזרקה
מזבח
פסל
דלת ממולכדת בריצפה
כסאות מלכות
שטיחים
חלונות
ריבוע 1 = 3 מטר

מבוכים ודרקונים
DUNGEONS & DRAGONS

טירת אמבר
הרפתקה למשחק המתקדם



לכודים בטירת אמבר המיסתורית, אתם מוצאים עצמכם מנותקים מהעולם שאתם מכירים. הטירה מלאה בסכנות. בני משפחת אמבר המוזרה, חלקם בלתי שפויים, חלקם פשוט רוצחים, אורבים מעבר לכל פינה. אי-שם בטירה נמצא המפתח למנוסתכם. האם תוכלו לשרוד מספיק זמן בכדי למצוא אותו?

מודול זה מכיל רשימות לשה"מ, רקע, מפות ומפלצות חדשות לשימוש עם מו"ד כללים למתקדם.

מודול זה מיועד לשימוש בשילוב עם הכללים למתקדם של משחק **מבוכים ודרקונים - D&D**, אשר ממשיך ומרחיב את הכללים למתחיל. לא ניתן לשחק בו מבלי לדעת את הכללים למתחיל ולמתקדם, שנכתבו על ידי חברת .TSR Inc והודפסו בעברית על ידי חברות מיצוב ו- BUG.

שיווק והפצה:
באג מחשבים בע"מ
כנרת 13 בני-ברק
טל. 03-5794711

הפקה:
מיצוב בע"מ.
לכיש 6, חיפה
טל. 04-342338